

¿QUE DICE USTED DESPUES DE DECIR "HOLA"?

Este libro no sólo presenta una teoría, sino también su aplicación práctica. Obra cumbre de un célebre psicoterapeuta, sigue la técnica del análisis conciliatorio, método racional de comprensión y análisis ideados por Berne que se considera uno de los logros más innovadores e importantes en el campo de la salud mental.

El ingenio y la ironía que desprenden sus páginas contribuyen a hacer de la obra uno de los hitos de la psicología moderna.

¿QUE DICE USTED DESPUES DE DECIR HOLA?



Eric Berne

¿Qué dice usted después de decir «hola»?

LA PSICOLOGIA
DEL DESTINO HUMANO

ONCEAVA EDICIÓN



EDICIONES GRIJALBO, S. A.
BARCELONA - BUENOS AIRES - MEXICO, D. F.

Título original
 WHAT DO YOU SAY AFTER YOU SAY HELLO?
 Traducido por
 NERI DAURELLA
 de la 1.^a edición de Grove Press, Inc., Nueva York, 1973
 © 1973, ERIC BERNE
 © 1974, EDICIONES GRIJALBO, S. A.
 Déu i Mata, 98, Barcelona-29
Onceava edició
Reservados todos los derechos
 ISBN: 84-253-0854-2
 Depósito Legal: B. 43266-1983
 Impreso en Diagràfic, S. A., Constitució, 19, Barcelona-14

Indice

<i>Prefacio</i>	9
I. CONSIDERACIONES GENERALES	
1. INTRODUCCIÓN	15
A. ¿Qué dice usted después de decir "hola"? (15). — B. ¿Cómo dice usted "hola"? (16). — C. Una ilustración (17). — D. El apretón de manos (20). — E. Amigos (22). — F. La teoría (22). — <i>Referencias</i> (23).	
2. PRINCIPIOS DEL ANÁLISIS CONCILIATORIO	25
A. Análisis estructural (25). — B. Análisis conciliatorio (29). — C. Estructuración del tiempo (36). — D. Guiones (41). — <i>Notas y referencias</i> (42).	
II. PROGRAMACIÓN PATERNA	
3. EL DESTINO HUMANO	45
A. Los planes de la vida (45). — Magda (46). — Della (47). — Mary (49). — B. En escena y fuera de escena (49). — C. Mitos y cuentos de hadas (53). — La historia de Europa (55). — Caperucita Roja (57). — Una reacción marciana (58). — Un guión de Caperucita Roja (60). — D. En espera del "Rigor Mortis" (62). — El guión de la espera del "Rigor Mortis" (64). — La historia de la bella durmiente (64). — E. El drama familiar (66). — F. El destino humano (68). — G. Un poco de historia (72). — <i>Notas y referencias</i> (75).	
4. INFLUENCIAS PRENATALES	79
A. Introducción (79). — B. Influencias ancestrales (82). — C. El escenario de la concepción (85). — D. Posición por nacimiento (88). — E. Guiones de nacimiento (93). — F. Nombres y apellidos (94). — <i>Notas y referencias</i> (97).	

5. **PRIMERAS FASES**
A. Primeras influencias (101). — B. Convicciones y decisiones (103). — C. Posiciones. Los pronombres (103). — D. Triunfadores y fracasados (108). — E. Posiciones con tres elementos (108). — F. Posiciones. Los predicados (110). *Referencias* (114).
 6. **LOS AÑOS PLÁSTICOS**
A. Programación paterna (115). — B. Pensando como marciano (118). — Butch (118). — C. El pequeño abogado (122). D. Los materiales del guión (124). — *Notas y referencias* (128).
 7. **EL MECANISMO DEL GUIÓN**
A. El saldo del guión (130). — B. El requerimiento (132). C. El "¡Vamos!" (134). — D. El electrodo (135). — E. Sacos y cosas (136). — F. Prescripción (137). — G. Patrones paternales (140). — H. El demonio (142). — I. Permiso (143). — J. La liberación interna (145). — Chuck (146). K. El equipo del guión (148). — Clementina (148). — L. Aspiraciones y conversaciones (150). — M. Triunfadores (151). N. ¿Todo el mundo tiene un guión? (152). — O. El anti-guión (152). — P. Resumen (154). — *Notas y referencias* (154).
 8. **LA SEGUNDA INFANCIA**
A. Argumentos y héroes (157). — B. Trucos (158). — C. Cupones (161). — D. Ilusiones (169). — E. Juegos (178). — F. La persona (180). — G. La cultura familiar (181). — *Notas y referencias* (186).
 9. **ADOLESCENCIA**
A. Pasatiempos (190). — B. Nuevos héroes (190). — C. El tótem (191). — D. Nuevos sentimientos (192). — E. Reacciones físicas (193). — F. El cuarto delantero y el cuarto trasero (194). — G. Guión y antiguión (195). — H. La imagen del mundo (196). — I. Camisetas (200). — No puedes fiarte de nadie (202). — ¿No le pasa lo mismo a todo el mundo? (204). — *Referencias* (206).
 10. **MADUREZ Y MUERTE**
A. Madurez (207). — B. La hipoteca (208). — C. Aficiones viciosas (209). — D. El triángulo del drama (211). — E. Expectativa de la vida (213). — F. La vejez (215). — G. La escena de la muerte (219). — H. La risa del patíbulo (220). — I. La escena póstuma (221). — J. La lápida (222). — K. El testamento (223). — *Notas y referencias* (224).
- ### III. EL GUIÓN EN ACCIÓN
11. **TIPOS DE GUIONES**
A. Triunfadores, no-triunfadores y fracasados (227). — B. El tiempo del guión (230). — C. El sexo y los guio-

101

115

129

187

189

207

227

nes (231). — D. Tiempo de reloj y tiempo de meta (235). *Referencias* (236).

12. **ALGUNOS GUIONES TÍPICOS**
Caperucita rosa, o la niña abandonada (238). — Análisis clínico (239). — Clasificación (240). — B. Sisifo, o vuelta a empezar (241). — Clasificación (243). — C. La pequeña Miss Muffet, o No Puedes asustarme (243). — Análisis clínico (244). — Clasificación (245). — D. Los antiguos soldados nunca mueren, o ¿Quién me necesita? (246). — Análisis clínico (247). — E. El matador de dragones, o Papá siempre tiene razón (248). — F. Sigmund, o Si no puedes hacerlo de una manera, inténtalo de otra (249). — Análisis clínico (250). — Clasificación (250). — G. Florence, o llévalo a cabo hasta el final (251). — Clasificación (252). H. Guiones trágicos (252). — *Notas y referencias* (254).

237

13. **CENICIENTA**
A. Origen de Cenicienta (257). — B. La historia de Cenicienta (259). — C. Guiones entrelazados (261). — D. Cenicienta en la vida real (264). — E. Una vez terminado el baile (265). — F. Los cuentos y las personas reales (267). — *Notas y referencias* (269).

257

14. **¿CÓMO ES POSIBLE EL GUIÓN?**
A. El rostro plástico (272). — B. El Yo Móvil (276). — C. Fascinación e impresión (282). — D. El olor inodoro (285). — E. La cuenta atrás y la resaca (288). — F. El pequeño fascista (296). — G. El valiente esquizofrénico (299). — H. El muñeco del ventrílocuo (301). — I. Más sobre el demonio (304). — J. La persona real (305). — *Notas y referencias* (306).

271

15. **TRANSMISIÓN DEL GUIÓN**
A. La matriz del guión (309). — B. El desfile familiar (313). C. Transmisión cultural (315). — D. La influencia de los abuelos (318). — E. El exceso de guión (320). — F. Mezcla de las directrices de guión (323). — Historia romántica repetida en la familia X (323). — G. Resumen (325). — H. Responsabilidad de los padres (326). — *Notas y referencias* (327).

309

IV. EL GUIÓN EN LA PRACTICA CLÍNICA

16. **LAS FASES PRELIMINARES**
A. Introducción (333). — B. La elección de terapeuta (336). C. El terapeuta como mago (339). — D. La preparación (340). — E. El "paciente profesional" (343). — F. El paciente como persona (344). — *Notas y referencias* (345).

333

17. **LOS INDICIOS DE GUIÓN**
A. La señal del guión (347). — B. El componente fisiológico (350). — C. Cómo escuchar (353). — D. Señales vo-

347

cales básicas (355). — E. Elección de palabras (358). — F. La condición del patíbulo (366). — G. Tipos de risa (370). — H. La abuela (371). — I. Tipos de protesta (372). — J. La historia de su vida (374). — K. Los cambios de guión (377). — <i>Notas y referencias</i> (379).	
18. EL GUIÓN EN EL TRATAMIENTO	381
A. El papel del terapeuta (381). — B. Dosificación del juego (382). — C. Motivos para la terapéutica (384). — D. El guión del terapeuta (384). — E. La predicción del desenlace (386). — F. La antítesis de guión (388). — Ambar (389). — G. La curación (395). — <i>Referencias</i> (397).	
19. LA INTERVENCIÓN DECISIVA	399
A. Caminos comunes finales (399). — B. Voces en la cabeza (402). — C. La dinámica del permiso (405). — D. "Curar pacientes" contra "hacer progresos" (411). — <i>Notas y referencias</i> (412).	
20. HISTORIA DE TRES CASOS	415
A. Clooney (415). — B. Víctor (423). — C. Jan y Bill (424).	
V. APROXIMACIONES CIENTÍFICAS A LA TEORÍA DEL GUIÓN	
21. OBJECIONES A LA TEORÍA DEL GUIÓN	431
A. Objeciones espirituales (431). — B. Objeciones filosóficas (433). — C. Objeciones racionales (434). — D. Objeciones doctrinales (435). — E. Objeciones empíricas (438). — F. Objeciones desarrollistas (439). — G. Objeciones clínicas (440). — <i>Notas y referencias</i> (442).	
22. PROBLEMAS METODOLÓGICOS	443
A. Mapa y territorio (443). — B. La red conceptual (446). — C. Datos aleatorios y datos indiscutibles (449). — <i>Referencias</i> (453).	
23. LA LISTA DE COMPROBACIÓN DEL GUIÓN	455
A. Definición de un guión (455). — B. Cómo verificar un guión (459). — C. Introducción a la lista de comprobación del guión (463). — D. Una lista de comprobación de guión (464). — E. Una lista de comprobación condensada (473). — F. Una lista de comprobación de la terapéutica (475). — <i>Referencias</i> (477).	
<i>Apéndice</i>	479
¿Qué dice usted, en realidad, después de decir "hola"? (479).	
<i>Glosario</i>	483

Prefacio

Este libro es continuación directa de mis obras anteriores sobre el método conciliatorio, y traza las líneas generales de los nuevos logros en el pensamiento y en la práctica que se han verificado durante los últimos cinco años, principalmente el rápido avance producido en el análisis de guiones. Durante este período ha aumentado mucho el número de "analistas conciliatorios" adiestrados. Están comprobando las teorías establecidas en muchos campos diferentes, incluyendo a la industria, los reformatorios, la educación y la política, y también toda una serie de situaciones clínicas. Muchos de ellos están haciendo aportaciones propias y originales, mencionadas en el texto y en las notas a pie de página.

Básicamente, éste está destinado a ser un libro de texto de psicoterapia superior, y los profesionales de diferentes procedencias no deberían tener dificultad para traducir a sus dialectos propios los breves y simples anales del análisis conciliatorio. Sin duda, también lo leerán algunos no profesionales, y por esa razón he intentado hacerlo accesible para ellos. Tal vez tengan que pensar, pero espero que no necesiten descifrar.

La psicoterapia convencional generalmente emplea tres dialectos diferentes: terapeuta-terapeuta, terapeuta-pacien-

te y paciente-paciente, que son tan diferentes el uno del otro como el mandarín y el cantonés, o el griego antiguo y el griego moderno. La experiencia demuestra que, al eliminar estos dialectos lo más posible y reemplazarlos por una *kua-yu* o *lingua franca* de inglés básico, aumenta la "comunicación", a la que muchos terapeutas cortejan tan ardientemente (y a la que tantas veces dejan plantada al pie del altar, como suele decirse). He intentado eludir la moda, tan popular en las ciencias sociales, de la conducta psiquiátrica, de enmascarar la falta de certeza con redundancias y la vaguedad con la prolijidad, práctica que tiene sus orígenes en la Facultad de Medicina de la Universidad de París del siglo XIV.

Esto ha llevado a acusaciones de "popularización" y "simplificación excesiva", términos que recuerdan las acusaciones del antiguo Comité Central de "cosmopolitismo burgués" y "desviación capitalista". Puestos a elegir entre lo arcano y lo abierto, entre la supercomplicación y la simplicidad, me he puesto del lado de "la gente", blandiendo de vez en cuando una palabra pomposa como una especie de hamburguesa para distraer a los perros guardianes de las academias, mientras me introduzco por la puerta del sótano para saludar a mis amigos.

Es totalmente imposible dar las gracias a todos los que han contribuido al desarrollo del análisis conciliatorio, pues ahora son millares. Los que conozco mejor son los Miembros Docentes de la Asociación Internacional de Análisis Conciliatorio, y los miembros del Seminario de Análisis Conciliatorio de San Francisco, al que asisto regularmente cada semana. Entre los que se han ocupado más activamente del análisis de guiones se cuentan Carl Bonner, Melvin Boyce, Michael Breen, Viola Callaghan, Hedges Capers, Leonard Campos, William Collins, Joseph Concannon, Patricia Crossman, John Dusay, Mary Edwards, Franklin Ernst, Kenneth Everts, Robert Goulding, Martin Groder, Gordon Haiberg, Thomas Harris, James Horewitz, Muriel James, Pat Jarvis, Stephen Karpman, David Kupfer, Pamela Levin, Jack Lindheimer, Paul McCormick, Jay Nichols, Margaret Northcott, Edward Olivier, W. Ray Poindexter, Solon Samuels, Myra Schapps, Jacqui Schiff, Zelig Selinger, Claude M. Steiner, James Yates y Robert Zechnich.

Además quiero dar las gracias a mi secretaria de San Francisco, Pamela Blum, por haber mantenido la regularidad del seminario y por las ideas que ha aportado; y también a sus sucesoras, Elaine Wark y Arden Rose; y particularmente a mi secretaria de Carmel, la señora Mary N. Williams, sin cuya escrupulosidad, pericia y dedicación, el manuscrito físico, con todos sus borradores y cambios, nunca podría haber llegado a existir. Mi hijo de quince años, Terence, me ayudó hábilmente a repasar la bibliografía y los dibujos y otros detalles del manuscrito, y mi hija, Ellen Calcaterra, lo leyó e hizo muchas sugerencias valiosas. Finalmente, quiero dar las gracias a mis pacientes por ser tan deportivos a la hora de manifestarse, y por haberme dejado marchar de vacaciones para poder pensar; y también a los millones de lectores en quince idiomas que me estimularon con el interés demostrado al leer alguno de mis libros.

Orientación semántica

Como en mis otros libros, *él* se referirá a seres humanos de cualquier sexo, mientras que usaré *ella* si pienso que una afirmación es más aplicable a las mujeres que a los hombres; a veces también usaré *él* por razones de simplicidad gramatical, para distinguir al terapeuta (masculino) del paciente. Espero que las mujeres emancipadas no se tomen a mal estos recursos sintácticos utilizados por mera conveniencia. *Es* significa que tengo una convicción razonablemente firme sobre algo, basada en mi experiencia clínica y en la de otros. *Parece ser* significa que estoy esperando más pruebas antes de comprometerme en firme. Los casos que presento proceden de mi propia experiencia y de los que se han presentado en seminarios y sesiones de supervisión. Algunos son compuestos, y todos han sido disfrazados para evitar que se reconozcan, aunque los incidentes o diálogos importantes se relatan fielmente.

ERIC BERNE

PRIMERA PARTE
CONSIDERACIONES
GENERALES

12-9-89

A. *¿Qué dice usted después de decir "Hola"?*

Esta pregunta pueril, aparentemente tan tonta y falta de la profundidad que es de esperar en una investigación científica, en realidad contiene en sí misma todas las cuestiones básicas de la vida humana y todos los problemas fundamentales de las ciencias sociales. Es la pregunta que los niños se hacen a sí mismos, para aprender luego a aceptar respuestas falseadas, la pregunta que los adolescentes se hacen unos a otros y plantean a sus consejeros, la pregunta que las personas mayores eluden aceptando las respuestas falseadas de sus superiores, y la pregunta sobre la que escribieron libros los sabios filósofos antiguos sin llegar a encontrar la respuesta. Contiene la cuestión fundamental de la psicología social —¿Por qué las personas hablan unas con otras?— y la cuestión fundamental de la psiquiatría social —¿Por qué a las personas les gusta agradar?—. Su respuesta es la respuesta a las cuestiones planteadas por los Cuatro Jinetes del Apocalipsis: guerra o paz, hambre o abundancia, peste o salud, muerte o vida. No es de extrañar que pocas personas encuentren la respuesta durante su vida, pues la mayoría

pasan por la vida sin encontrar siquiera la respuesta a la pregunta que la precede: ¿Cómo dice usted "hola"?

B. ¿Cómo dice usted "Hola"?

Este es el secreto del budismo, del cristianismo, del judaísmo, del platonismo, del ateísmo y, sobre todo, del humanismo. El famoso "sonido de una palmada" en el Zen es el sonido de una persona que dice "Hola", que saluda a otra, y es también el sonido de la Regla de Oro de cualquier Biblia. Saludar correctamente es ver a la otra persona, ser consciente de ella como fenómeno, hacerse presente y estar dispuesto a que ella se te haga presente. Quizás el pueblo que manifiesta esta capacidad en su grado más alto son los habitantes de las islas Fiji, pues una de las joyas más raras del mundo es la genuina sonrisa fiji. Empieza lentamente, ilumina toda la cara, permanece allí lo bastante como para ser reconocida claramente y reconocer claramente, y se desvanece con secreta lentitud. Sólo se puede comparar con la sonrisa de una madre no falseada y un niño cuando se saludan, y también, en los países occidentales, con cierta clase de personalidad abierta.*

Este libro plantea cuatro preguntas: ¿Cómo dice usted "Hola"? ¿Cómo devuelve usted el saludo? ¿Qué dice usted después de decir "Hola"? y, principalmente, la triste pregunta: ¿Qué está haciendo todo el mundo en vez de decir "Hola"? Aquí responderé brevemente a estas preguntas. La explicación de las respuestas ocupará el resto de este libro de texto psiquiátrico, que va dirigido en primer lugar al terapeuta, en segundo lugar a los pacientes que se están curando, y en tercer lugar a todo el que quiera escuchar.

1. Para decir "Hola", primero deshágase de toda la basura que se ha acumulado en su cabeza desde que llegó a casa saliendo de la clínica de maternidad, y entonces re-

* Es curioso, pero, según mi experiencia, estas sonrisas son muy frecuentes en chicas de cabello negro largo y más de veinte años.

conozca que este "Hola" particular nunca volverá a darse. Puede tardar años en aprender a hacer esto.

2. Para devolver el saludo, deshágase de toda la basura que tiene en la cabeza y vea que ahí hay alguien que se está cruzando con usted o que está quieto esperando que usted le devuelva el saludo. Puede tardar años en aprender a hacer eso.

3. Después de decir "Hola", deshágase de toda la basura que está volviendo a meterse en su cabeza; todos los residuos de todos los agravios que usted ha sufrido y todos los anticipos de todos los líos en los que piensa meterse. Entonces se quedará sin habla y no tendrá nada que decir. Después de más años de práctica, puede que se le ocurra algo que valga la pena decir.

4. Principalmente, este libro habla de la basura: las cosas que las personas se hacen unas a otras en vez de decirse "Hola". Está escrito con la esperanza de que los que tienen conocimientos y talento para estas cosas puedan ayudarse a sí mismos y ayudar a otros a reconocer lo que yo llamo (en un sentido filosófico) "basura", ya que el primer problema al responder a las otras tres preguntas es ver qué es basura y qué no lo es. A la forma de hablar de las personas que están aprendiendo a decir "Hola" la llamo "marciana", para distinguirla de la charla terrestre ordinaria, que, como demuestra la historia desde las primeras épocas de Egipto y Babilonia hasta nuestros días, ha conducido a guerras, hambres, peste y muerte; y, en los supervivientes, a una cierta confusión mental. Es de esperar que a la larga, el marciano, si se aprende bien y se enseña bien, ayude a eliminar estas plagas. El marciano, por ejemplo, es el idioma de los sueños, que muestran las cosas tal como son en realidad.

C. Una ilustración

Para ilustrar el posible valor de este enfoque, pensemos en un paciente moribundo, es decir, un paciente con una enfermedad incurable y un tiempo de vida limitado. A Mort, un hombre de treinta años con una forma de cáncer de desarrollo lento, incurable dado el estado actual

del conocimiento, le daban en el peor de los casos de años de vida, y en el mejor, cinco. Su enfermedad psíquica eran los tics, que consistían en que inclinaba la cabeza o agitaba los pies por razones que le eran desconocidas. En su grupo de tratamiento pronto encontró explicación: estaba reprimiendo sus temores tras una barrera continua de música que pasaba por su mente, y sus tics eran su forma de seguir el ritmo de aquella música. Tras una cuidadosa observación quedó establecido que la cosa iba así y no al revés, es decir, que la música no seguía el ritmo de los tics, sino que los movimientos corporales seguían el ritmo de la música mental. Llegados a este punto, todos, incluido Mort, vieron que si la psicoterapia hacía desaparecer la música, se abriría un inmenso depósito de temores. Las consecuencias de esto eran imprevisibles, a no ser que sus temores pudieran reemplazarse por emociones más agradables. ¿Qué hacer?

Pronto quedó claro que todos los miembros del grupo sabían que iban a morir tarde o temprano, y que todos tenían sentimientos al respecto que contenían de diferentes maneras. Igual que Mort, el tiempo y el esfuerzo que gastaban disimulando eran pagos de una extorsión que daban a la muerte, que les impedía disfrutar de la vida plenamente. Así las cosas, ellos podían vivir más en los veinte o cincuenta años que les quedaran, que Mort en el plazo de dos a cinco años que le quedaban. Pero quedó bien sentado que lo importante no era la duración sino la calidad de la vida: no fue un descubrimiento sorprendente ni raro, pero llegó de una forma más penetrante de lo habitual por causa de la presencia de un moribundo, que causaba honda impresión a todos.

Los demás miembros (que entendían el marciano y se lo enseñaron encantados a Mort, y él estuvo encantado de aprenderlo) convinieron en que vivir significaba cosas tan sencillas como ver los árboles, escuchar el canto de los pájaros, y decir "Hola" a la gente: experiencia de conocimiento y espontaneidad sin drama ni hipocresía y con reserva y decoro. También convinieron en que para hacer estas cosas, todos ellos, incluido Mort, tenían que tratar de eliminar en serio la basura que llevaban en la cabeza. Cuando vieron que la situación de él no era, en cierto modo, mucho más trágica que la de ellos, se dis-

paron la tristeza y la timidez causadas por su presencia. Ahora podían estar alegres con él y él con ellos; él y ellos podían charlar como iguales. Podían ponerse duros con él al hablar de su basura, porque ahora él conocía el valor de la dureza, y por qué estaban siendo duros; a cambio, él tenía el privilegio de tratarlos duramente al hablar de la basura *de ellos*. De hecho, Mort dejó su carnet de canceroso y volvió a ser miembro de la raza humana, aunque todos, incluido él mismo, se daban plena cuenta de que su situación era más apurada que la de los demás.¹*

Esta situación ilustra más claramente que muchas otras el patetismo y la hondura del problema del "Hola", que, en el caso de Mort, pasó por tres fases. Cuando llegó al grupo por primera vez, los demás no sabían que era un hombre condenado. Primero se dirigieron a él en la forma acostumbrada en aquel grupo. Sus formas de abordarlo dependían básicamente de la educación de cada miembro: la forma de saludar a otras personas que le habían enseñado sus padres, las adaptaciones aprendidas más tarde en la vida, y un cierto respeto y una cierta franqueza apropiados para la psicoterapia. Mort, como era un recién llegado, respondió como lo habría hecho en cualquier otro sitio, pretendiendo ser el chico norteamericano ambicioso y animoso que sus padres habían querido que fuera. Pero cuando, durante la tercera sesión, declaró que era un hombre condenado, los otros miembros se sintieron confusos y traicionados. Se preguntaban si habían dicho algo que les hiciera quedar mal a sus propios ojos y a los de él, y especialmente a los ojos del terapeuta. En realidad parecían enfadados con Mort y con el terapeuta por no habérselo dicho antes, casi como si les hubieran tendido una trampa. De hecho, habían dicho "Hola" a Mort de una forma "estandarizada", sin darse cuenta de a quién estaban hablando. Ahora que sabían que era una persona especial, deseaban poder volver atrás y empezar de nuevo, para tratarle de una forma diferente.

Así que empezaron de nuevo. En vez de hablar francamente, como lo habían hecho antes, se dirigían a él en

* Las llamadas remiten a notas y referencias que el lector encontrará al final de cada capítulo. (N. del E.)

voz baja y con precaución, como si dijeran: "¿Ves cómo me tomo la molestia de pensar en tu tragedia?" Ahora ninguno de ellos quería arriesgar su buen nombre hablando claro a un hombre moribundo. Pero esto no era justo pues daban ventaja a Mort. En particular, nadie se atrevía a reír mucho tiempo o muy fuerte en su presencia. Esto se corrigió cuando se solucionó el problema de lo que Mort podía hacer; entonces se disipó la tensión y pudieron volver a empezar por tercera vez, y le hablaron como a un miembro de la raza humana, sin reservas. Así, pues, las tres fases tuvieron su traducción en el "Hola" superficial, el "Hola" tenso y compasivo y el "Hola" real y relajado.

Zoe no puede decir "Hola" a Mort hasta que sabe quién es él, y eso puede cambiar de semana en semana o incluso de hora en hora. Cada vez que le ve, sabe sobre él un poco más que la última vez, y debe decirle "Hola" de una forma ligeramente diferente si quiere seguir con su amistad, cada vez mayor. Pero como nunca sabrá todo de él, ni podrá prever todos los cambios, nunca podrá decir un "Hola" perfecto, sino sólo aproximarse a él cada vez más.

D. El apretón de manos

Muchos pacientes que acuden al psiquiatra por primera vez se presentan y le estrechan la mano cuando él les invita a entrar en su despacho. Algunos psiquiatras, en realidad, son los primeros en tender la mano. Yo sigo una política diferente respecto a los apretones de mano. Si el paciente ofrece su mano de una forma calurosa, yo se la estrecho para no ser descortés, pero con reserva, porque me pregunto por qué se muestra él tan cordial. Si la ofrece de una forma que meramente indica que lo considera cuestión de buenos modales, yo devuelvo la atención de manera que nos entendamos el uno al otro: este rito agradable no interferirá con el trabajo que se ha de hacer. Si él la ofrece de una forma que indica que está desesperado, entonces yo se la estrecharé firmemente y de forma tranquilizadora, para darle a entender que comprendo su

necesidad. Pero mi aire cuando entro en la sala de espera, la expresión de mi cara y la posición de mis brazos, indican bastante claramente a la mayoría de los recién llegados que se omitirá esta afabilidad a menos que ellos insistan. Con esto pretendo dejar bien sentado, y generalmente lo consigo, que ambos estamos allí con un propósito más serio que el de demostrar que somos buenas personas o el de intercambiar cortesías. Principalmente, no les estrecho la mano porque no los conozco, y no espero que ellos me estrechen la mano porque no me conocen; además, a algunas personas de las que van al psiquiatra no les gusta que las toquen, y no hacerlo es una muestra de cortesía con ellos.

El final de la entrevista es otra cosa. Para entonces ya sé mucho sobre el paciente, y él sabe algo de mí. Así, pues, cuando se marcha, tengo por norma estrecharle la mano, y ya sé lo bastante de él como para saber hacerlo de la forma adecuada. Este apretón de manos significa algo muy importante para él: que le acepto * aun después de que me haya contado todas las cosas "malas" que tiene. Si necesita consuelo, mi apretón de manos lo consolará; si necesita afirmar su masculinidad, mi apretón de manos evocará su masculinidad. Esto no es un truco cuidadosamente pensado para seducir al paciente; es un reconocimiento libre y espontáneo de él, ya que ahora lo conozco. después de hablar durante una hora con él de sus preocupaciones más íntimas. En cambio, si me ha mentido por malicia y no por el natural embarazo, o si ha intentado aturullarme o burlarse de mí, no le estrecharé la mano, para que sepa que tendrá que comportarse de modo diferente si quiere contar conmigo.

Con las mujeres es ligeramente diferente. Si una necesita una señal palpable de que la acepto, le estrecharé la mano de una forma que responda a sus necesidades; si para entonces ya sé que otra huye del contacto con hombres, la despediré de forma correcta pero dejándola salir.

* «Aceptación» no se usa aquí en su sentido sentimental e íntimo; significa, específicamente, que estoy dispuesto a pasar más tiempo con él. Esto implica un compromiso muy serio que, en algunos casos, puede significar uno o más años de paciencia, esfuerzo, altibajos, y levantarse por la mañana.

sin estrecharle la mano. Este último caso ilustra muy claramente por qué no hay que darse la mano al saludarse si le estrecho la mano al principio, antes de saber a quién estoy estrechando la mano, despierto su aborrecimiento. De hecho he actuado como un entrometido y la he insultado antes de la entrevista, al obligarla, por razones de buena educación y contra su inclinación, a tocarme y a dejarme tocarla, por muy cortésmente que haya sido.

En los grupos de terapia sigo una política similar. No digo "Hola" al entrar, porque no he visto a los miembros en toda una semana, y no sé a quién voy a decir "Hola". Un "Hola" ligero o cordial tal vez estaría totalmente fuera de lugar a la luz de algo que les haya ocurrido en el intervalo. Pero pongo especial cuidado en decir "Adiós" a cada uno de los miembros al final de la reunión, porque entonces sé a quién estoy diciendo "Adiós", y cómo he de decirlo en cada caso. Por ejemplo, supongamos que la madre de una mujer ha muerto después de la última reunión. Un "Hola" jovial por mi parte a ella le parecería fuera de lugar. Podría perdonármelo, pero no hay ninguna necesidad de obligarla a hacer ese esfuerzo. En cambio, cuando termine la reunión, yo sabré cómo decirle "Adiós" teniendo en cuenta su duelo.

E. Amigos

Socialmente es diferente, pues los amigos son para el roce. Con ellos, el "Hola" y el "Adiós" van desde un franco apretón de manos hasta un gran abrazo, según lo que les apetece o lo que necesitan; o a veces se divierten aparentando no comprometerse demasiado, sonriendo cuando el otro dice algo. Pero en la vida hay una cosa más segura que los impuestos y tan segura como la muerte: cuanto antes hagas nuevos amigos, antes tendrás viejos amigos.

F. La teoría

Esto por lo que se refiere al "Hola" y al "Adiós". Lo que ocurre en medio entra en el ámbito de una teoría es-

pecífica de la personalidad y de la dinámica de grupo, que es también un método terapéutico, conocido por el nombre de análisis conciliatorio. Para apreciar lo que viene a continuación, primero es necesario entender los principios de este método.

REFERENCIAS

1. Las ventajas de volver a la vida en vez de esperar la muerte están señaladas en: (1) "Terminal Cancer Ward: Patients Build Atmosphere of Dignity", *Journal of the American Medical Association*, 208:1.289, 26 de mayo de 1969. (2) Klagsbrun, S. C., "Cancer Emotions, and Nurses", *Summary of Scientific Proceedings*, 122.* Reunión Anual, American Psychiatric Ass., Washington, D. C., 1969.

2

Principios del análisis conciliatorio

13-989
Los principios del análisis conciliatorio han sido descritos previamente en numerosas ocasiones. La descripción más detallada puede encontrarse en la obra del autor sobre *El análisis conciliatorio en psicoterapia*; ¹ su aplicación a la dinámica de grupo está esbozada en *La estructura y la dinámica de organizaciones y grupos*; ² su utilización para el análisis de los juegos está descrita en *Juegos a los que juega la gente*; ³ su aplicación a la práctica clínica se encuentra en *Principios del tratamiento de grupo*; ⁴ y en la *Guía de psiquiatría y psicoanálisis para el profano* ⁵ se da un resumen de la teoría en forma popular. Por lo tanto, aquí sólo se dará un breve esbozo, en bien de los lectores que no tengan a mano ninguna de estas obras.

A. Análisis estructural

El interés básico del análisis conciliatorio es el estudio de los estados del ego, que son sistemas coherentes de pensamiento y sentimiento manifestados por los corres-

pondientes patrones de conducta. Todos los seres humanos manifiestan tres tipos de estados del ego: 1.º El derivado de figuras paternas, corrientemente llamado el Padre. En este estado, él siente, piensa, actúa, habla y responde igual que lo hacía su padre o su madre cuando él era pequeño. Este estado del ego se muestra activo, por ejemplo, cuando él educa a sus hijos. Incluso cuando él no está manifestando de hecho este estado del ego, éste influye en su conducta con lo que llamamos "influencia paterna", que ejerce las funciones de una conciencia. 2.º Al estado del ego en el cual él aprecia objetivamente lo que le rodea, y calcula sus posibilidades y probabilidades sobre la base de la experiencia pasada, le llamamos el estado del Ego Adulto, o el Adulto. El Adulto funciona como una computadora. 3.º Todas las personas llevan dentro un niño o una niña, que siente, piensa, actúa, habla y responde igual que lo hacían él o ella cuando eran niños de una cierta edad. Este estado del ego se llama el Niño. El Niño no se considera "pueril" o "inmaduro", que son palabras paternas, sino infantil, es decir, como un niño de una

determinada edad, y aquí el factor importante es la edad, que puede estar entre los dos y los cinco años en circunstancias ordinarias. Para el individuo es importante conocer su Niño, no sólo porque va a acompañarlo toda su vida, sino también porque es la parte más valiosa de su personalidad.

La figura 1A, así pues, quiere ser el diagrama completo de la personalidad de cualquier ser humano, que abarca todo lo que él pueda sentir, pensar, decir o hacer. (Es más cómoda la forma abreviada que se muestra en la figura 1B.) Un análisis más detallado no da nuevos estados del ego, sino sólo subdivisiones dentro de los primarios.

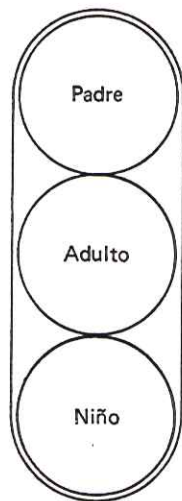
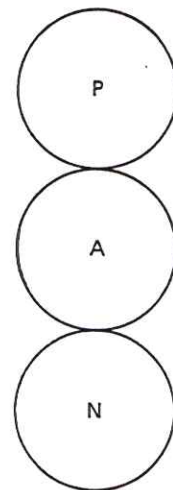


Diagrama estructural de una Personalidad

FIG. 1A



Un diagrama estructural informal

FIG. 1B

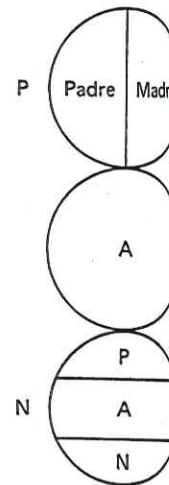
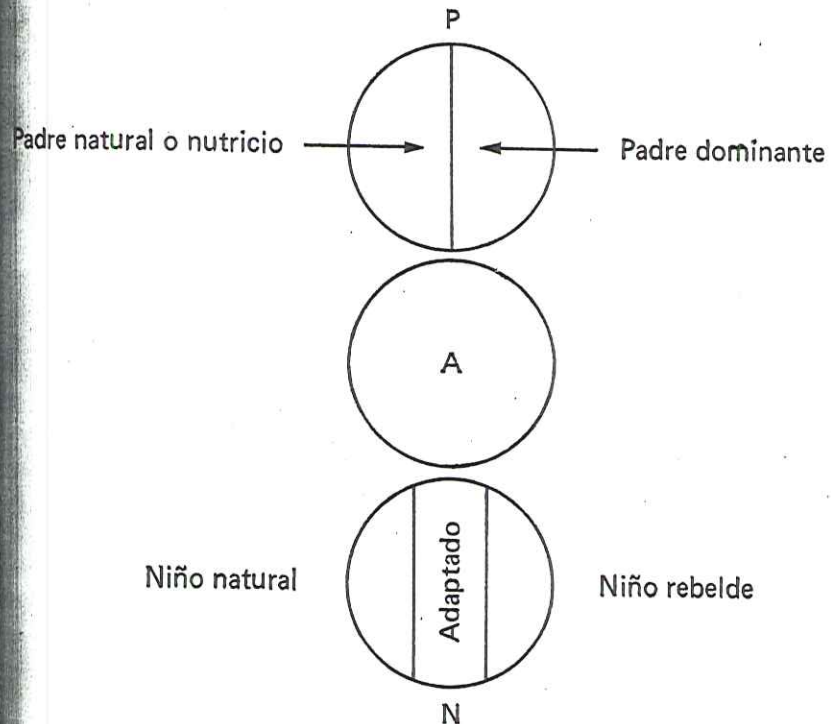


Diagrama estructural de segundo orden

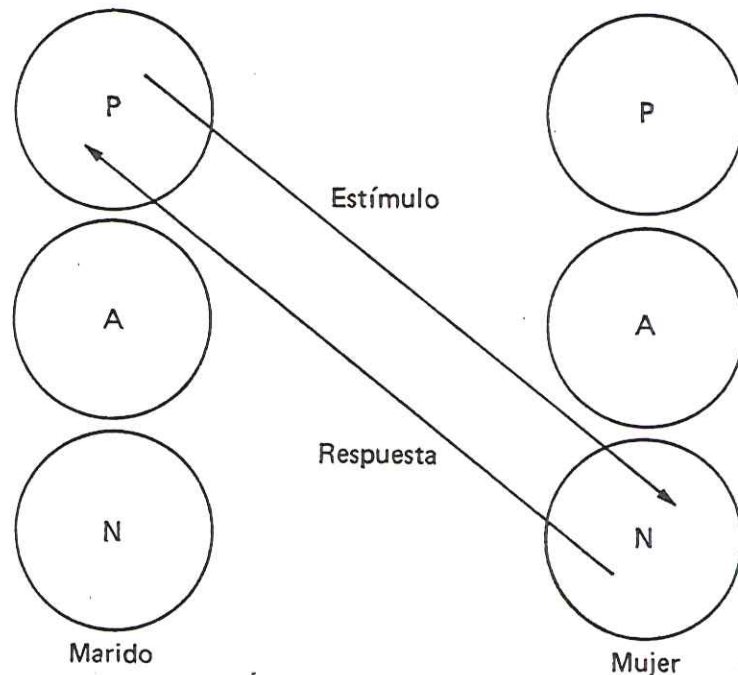
FIG. 1C



Aspectos descriptivos de la personalidad

FIG. 1D

Así pues, es evidente que un estudio cuidadoso mostrará dos componentes paternos en la mayoría de los casos: uno derivado del padre, y el otro de la madre; también descubrirá dentro del estado del ego Niño los componentes de Padre, Adulto y Niño que ya estaban allí cuando se fijó el Niño, como puede verificarse observando a niños propiamente dichos. Este análisis de segundo orden está representado en la figura 1C. La separación de un patrón de sentimiento y conducta de otro al diagnosticar estados del ego se llama *análisis estructural*. En el texto, indicaremos los estados del ego con los términos Padre (P), Adulto (A) y Niño (N), con mayúsculas, mientras que padre, adulto o niño, con minúsculas, se referirán a personas propiamente dichas.



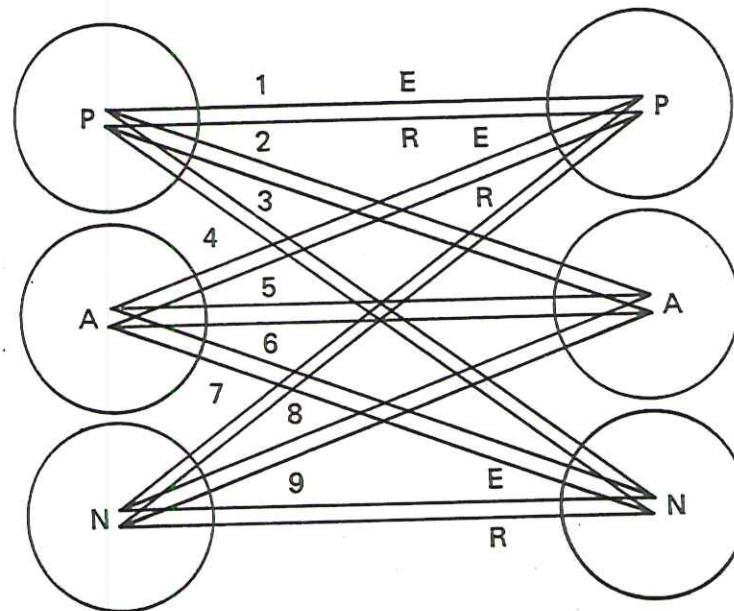
Una conciliación complementaria PN-NP

FIG. 2A

Encontraremos además términos descriptivos que se aplican por sí mismos o que explicaremos: el Padre Natural o Nutricio y el Padre Dominante, y el Niño Natural, el Adaptado, y el Rebelde. Así como el Niño "estructural" está representado con divisiones horizontales, el Niño "descriptivo" lo está con divisiones verticales, como en la figura 1D.

B. *Análisis conciliatorio*

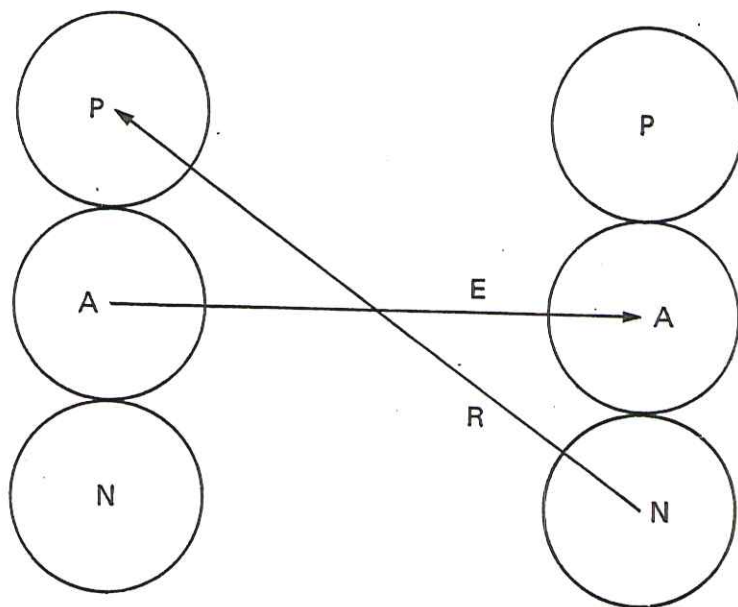
De lo anterior se deduce que cuando se enfrentan dos personas, hay seis estados del ego implicados, tres en cada persona, como en la figura 2A. Como los estados del ego son tan diferentes unos de otros como lo son las personas



Un diagrama de relación que muestra nueve posibles conciliaciones complementarias

FIG. 2B

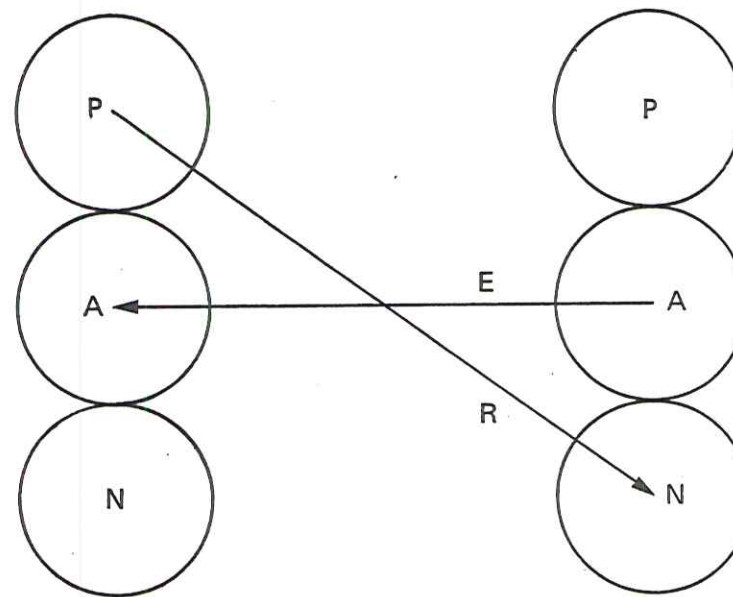
reales, es importante saber qué estado del ego está activo en cada persona cuando algo sucede entre ellas. Entonces, lo que ocurre puede representarse con flechas trazadas entre las dos "personas" del diagrama. En las conciliaciones más sencillas, las flechas son paralelas, y éstas se llaman conciliaciones complementarias. Es evidente que hay nueve tipos posibles de conciliaciones complementarias (PP, PA, PN, AP, AA, AN, NP, NA, NN) como se muestra en la figura 2B. La figura 2A representa, a modo de ejemplo, una conciliación PN entre dos esposos, en la que el estímulo va del estado del ego Padre del marido al estado del ego Niño de la mujer, y la respuesta va del Niño de ella al Padre de él. En el mejor de los casos, esto puede representar a un marido paternal que cuida a una mujer agradecida. Mientras las conciliaciones son complementarias, con flechas paralelas, la comunicación puede proseguir indefinidamente.



Conciliación cruzada tipo I AA-NP

FIG. 3A

En las figuras 3A y 3B algo va mal. En la figura 3A, un estímulo Adulto-a-Adulto (AA), por ejemplo, una demanda de información, recibe una respuesta Niño-a-Padre (NP), de manera que las flechas de estímulo y respuesta, en vez de ser paralelas, están cruzadas. Una conciliación de este tipo se llama *conciliación cruzada*, y en una situación así se rompe la comunicación. Si, por ejemplo, el marido pregunta con ánimo de informarse: "¿Dónde están mis gemelos?" y la mujer contesta: "¿Por qué siempre me echas la culpa de todo?", ha habido una conciliación cruzada, y ya no pueden seguir hablando de gemelos. Esta es una conciliación cruzada del Tipo I, que representa la forma común de reacción de transferencia tal como se da en psicoterapia, y es además el tipo de conciliación que provoca la mayoría de los problemas del mundo. La figura 3B representa la conciliación cruzada del Tipo II, en la que un estímulo Adulto-a-Adulto (AA), por ejemplo,



Conciliación cruzada tipo II AA-PN

FIG. 3B

una pregunta, recibe una respuesta Padre-a-Niño protectora y pomposa (PN). Éste es el tipo más común de reacción de contratransferencia y la segunda de las causas más corrientes de problemas en las relaciones personales y políticas.

Una inspección cuidadosa del diagrama de relación de la figura 2B mostrará que hay 72 tipos de conciliaciones cruzadas matemáticamente posibles ($9 \times 9 = 81$ combinaciones, menos las 9 complementarias),* pero afortunadamente sólo cuatro de ellas ocurren tan a menudo como para ser objeto importante de preocupación en el trabajo clínico o en la vida cotidiana. Estas cuatro son: las descritas antes, Tipo I (AA-NP), la reacción de transferencia; y Tipo II (AA-PN), la reacción de contratransferencia; y además el Tipo III (NP-AA), la "respuesta exasperante", cuando alguien que quiere comprensión en vez de eso recibe hechos, y el Tipo IV (PN-AA), "insolencia", cuando alguien que espera docilidad recibe en vez de eso una respuesta que considera "punzante", en forma de una afirmación de hechos.

Las conciliaciones complementarias y cruzadas son conciliaciones simples, a un solo nivel. Hay dos tipos de conciliaciones ulteriores o de dos niveles, las angulares y las dobles. La figura 4A representa una conciliación angular en la que un estímulo que ostensiblemente es Adulto-a-Adulto, por ejemplo, un anuncio comercial de aspecto racional, en realidad intenta conectar con otro estado del ego —el Padre o el Niño— de la persona que responde. Aquí, la línea continua, Adulto-a-Adulto, representa el nivel social o visible de la conciliación, mientras que la línea punteada representa el nivel psicológico o encubierto. Si la conciliación angular tiene éxito en este caso, la respuesta será Niño-a-Adulto y no Adulto-a-Adulto; si no tiene éxito, el Adulto del que responde conserva el dominio y la respuesta vendrá del Adulto y no del Niño. Considerando las diferentes maneras de entrar en juego que pueden tener los estados del ego, en los diagramas (figu-

ras 4A y 2B) podemos ver que hay 18 tipos de conciliaciones angulares logradas, en las que la línea punteada recibe respuesta, y por cada una de éstas hay una conciliación angular frustrada en la que la respuesta vuelve paralela a la línea continua.

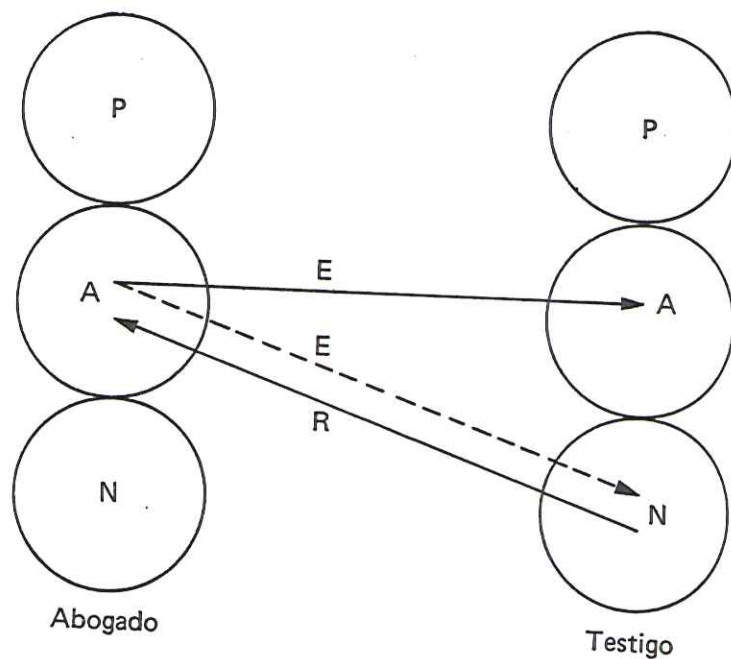
La figura 4B representa una conciliación doble. En este caso hay dos niveles distintos, y el nivel psicológico o encubierto subyacente es diferente del nivel social o visible. El estudio de los diagramas mostrará que hay 81^2 o 6.561 tipos diferentes de conciliaciones dobles posibles.* Si restamos aquellas en las que los niveles social y psicológico se duplican (que son, de hecho, los 81 tipos de conciliación simple), en realidad hay 6.480 tipos de conciliaciones dobles. Afortunadamente también, sólo seis de éstas suelen tener importancia en la práctica clínica o en la vida cotidiana.**

Tal vez el lector se pregunte por qué hay tantos números en esta sección. Hay tres razones: 1.^a La razón del Niño es que a mucha gente le gusta indicar las cosas con números. 2.^a La razón del Adulto es demostrar que el análisis conciliatorio es más preciso que la mayoría de las teorías sociales y psicológicas. 3.^a La razón del Padre es mostrar que, aun siendo tan preciso, no acorrala a la gente. Por ejemplo, si entramos en sólo tres conciliaciones, y cada vez podemos elegir entre 6.597 variantes, entonces podemos tener nuestras tres conciliaciones de 6.597³ maneras. Esto nos da unos 300.000 millones de maneras diferentes de estructurar nuestros tres intercambios. Indu-

* Esto puede hacerse del siguiente modo: Tome las nueve conciliaciones complementarias de la figura 2B, y añada las 72 conciliaciones cruzadas. Por cada una de estas 81 posibilidades al nivel social o visible, hay las mismas 81 posibilidades al nivel psicológico o encubierto. De nuevo, muchas de estas combinaciones pueden encontrarse en situaciones clínicas y personales si uno ha aprendido a reconocer los estados del ego en acción.

** (AA-AA) + (NN-NN) (como en la figura 4B), (AA-AA) + (PP-PP), (AA-AA) + (PN-NP), (PP-PP) + (NN-NN), (AA-AA) + (NA-NA), (AA-AA) + (PA-PA). Otras entran en situaciones especiales, como la educación de los niños, la enseñanza o la psiquiatría infantil, donde el nivel visible puede ser complementario (PN-NP, NN-NN) o cruzado (AA-NP, Tipo I), por ejemplo, mientras que el nivel encubierto puede ser cualquiera de las 81 posibilidades. Para verlas claras, es mejor dibujar los diagramas conciliatorios y luego traducirlos a situaciones de hecho.

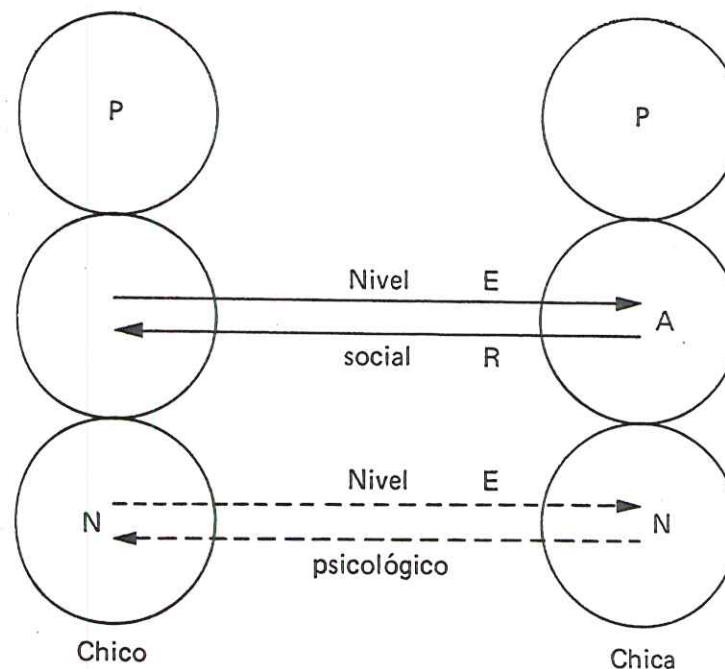
* Esto puede verificarse dibujando cada una por separado o escribiéndolas: PP-PA, PP-PN, PA-PP, PAPN, y así sucesivamente hasta NN-NA, después de lo cual algunas pueden compararse con ejemplos de la práctica clínica o de la vida cotidiana.



Una conciliación angular lograda (AA+AN) (NA)

FIG. 4A

dablemente eso nos da todo el espacio que necesitamos para expresar nuestras individualidades. Significa que toda la población del mundo podría formar pareja, y cada pareja podría tener tres intercambios 200 veces seguidas, sin que ninguna pareja duplicara nunca lo que hacía otra pareja, ni repitiera nada de lo que ya había hecho antes. Como la mayoría de la gente interviene en cientos o miles de conciliaciones cada día, cada persona tiene trillones y trillones de combinaciones a su disposición. Incluso si él tiene aversión a 5.000 de los 6.597 posibles tipos de conciliación, y nunca entra en ellos, todavía tiene mucho margen de maniobra, y no hay necesidad de que su conducta sea estereotipada, a no ser que él mismo la monte así. Si lo hace, como hace la mayoría de la gente, no es por culpa del análisis conciliatorio sino de otras influencias que constituyen el principal tema de este libro.



Una conciliación doble (AA-AA) (NN-NN)

FIG. 4B

Como este sistema en conjunto, en todas sus ramas, se llama análisis conciliatorio, a lo que hemos descrito anteriormente, el análisis de las conciliaciones una por una, lo llamaremos *análisis conciliatorio propiamente dicho*, que es el segundo paso, después del análisis estructural. El análisis conciliatorio propiamente dicho da una definición rigurosa del sistema en conjunto, que será de interés principalmente para los que tengan práctica en metodología científica. Una conciliación consistente en un solo estímulo, y una sola respuesta, verbal o no verbal, es la unidad de acción social. Se llama conciliación porque cada parte gana algo con ella, y por eso entra en ella.⁶ Todo lo que ocurra entre dos o más personas puede descomponerse en una serie de conciliaciones individuales,

y esto da todas las ventajas que consigue cualquier ciencia cuando tiene un sistema de unidades bien definido.

El análisis conciliatorio es una teoría de la personalidad y de la acción social, y un método clínico de psicoterapia, basado en el análisis de todas las conciliaciones posibles entre dos o más personas, sobre la base de unos estados del ego específicamente definidos, que dan lugar a un número finito de tipos establecidos (nueve complementarios, 72 cruzados, 6.480 dobles y 36 angulares). Sólo unos 15 de éstos suelen darse ordinariamente; el resto son sobre todo de interés académico. Cualquier sistema o método que no esté basado en el análisis riguroso de las conciliaciones individuales para descubrir los estados específicos del ego que las componen no es análisis conciliatorio. Esta definición, de hecho, intenta dar un modelo para todas las formas posibles de conducta social humana. Este modelo es eficiente porque sigue el principio de la economía científica (a veces llamado "la navaja de Occam"), partiendo sólo de dos supuestos: 1.º, que los seres humanos pueden cambiar de un estado del ego a otro, y 2.º, que si A dice algo y B dice algo poco después, puede verificarse si lo que ha dicho B es o no es una respuesta a lo que había dicho A. Además es muy eficaz porque, de momento, no se ha encontrado ningún ejemplo entre miles o millones de intercambios entre seres humanos que no pudiera encajarse con el modelo; y también es riguroso, porque está limitado por simples consideraciones aritméticas.

La mejor manera de entender el "punto de vista conciliatorio" es preguntar: "¿Qué haría un niño de uno, de dos, de tres años de edad que correspondiera a la conducta de esta persona mayor?"

C. Estructuración del tiempo

Además es posible clasificar largas series de transacciones, que pueden abarcar incluso toda una vida, para poder predecir una conducta social humana significativa, a corto o a largo plazo. Estas cadenas de conciliaciones se registran, incluso cuando producen poca satisfacción ins-

tintiva, porque a la mayoría de las personas les molesta mucho enfrentarse con un período de tiempo sin estructurar; de ahí que, por ejemplo, encuentren que asistir a un cóctel es menos aburrido que estar solos. La necesidad de estructurar el tiempo se basa en tres impulsos o apetitos. El primero es el *apetito de estímulo* o *de sensación*. Lejos de intentar evitar las situaciones estimulantes, como han afirmado algunos, la mayoría de los organismos, incluidos los seres humanos, las buscan. La necesidad de sensación es la razón por la cual las montañas rusas dan dinero y los prisioneros hacen lo que sea para evitar el confinamiento solitario. El segundo impulso es el *apetito de reconocimiento*, la demanda de clases especiales de sensaciones que sólo puede suministrar otro ser humano o, en algunos casos, otros animales.⁷ Por eso la leche no es suficiente para las crías de mono y para los niños; necesitan además el sonido y el olor, y el calor y el contacto de la madre, y, si no lo tienen, se marchitan, como hacen las personas mayores si no hay nadie que les diga "Hola". El tercer apetito es el *apetito de estructura*, por el cual los grupos tienden a convertirse en organizaciones, y los estructuradores del tiempo son de los miembros más solicitados y también mejor pagados de cualquier sociedad.

Un ejemplo interesante en el que se combinan el apetito de estímulo y el apetito de estructura se encuentra entre las ratas criadas en un estado de privación sensorial, esto es, en completa oscuridad, o en una jaula blanca iluminada constantemente sin variación. Más tarde, estos animales, después de ser trasladados a jaulas corrientes con ratas "normales", iban como aturdidos a la comida si ésta se encontraba en un tablero de damas, pero no acudían a la comida si estaba colocada sobre una base simple. Las ratas criadas normalmente irían a la comida sin tener en cuenta dónde se encontraba ésta. Esto demostró que el apetito que tenían las ratas privadas de un estímulo estructurado era más importante que su apetito de comida. Los experimentadores concluyeron que la necesidad de estímulos estructurados (o, como dijeron ellos, de "experiencia perceptiva") puede implicar procesos biológicos tan básicos como el hambre de alimento, y que los efectos de una privación sensorial temprana pueden persistir du-

rante toda la vida en la forma de una fuerte atracción hacia los estímulos complicados.⁸

Hay cuatro clasificaciones básicas para la estructuración del tiempo a corto plazo en la conducta social humana, con dos casos límite. Así, pues, si dos o más personas están juntas en una habitación, tienen seis clases de conducta social entre las que pueden elegir. En un extremo, el caso límite es el retiro, en el que las personas no se comunican visiblemente entre sí. Esto puede ocurrir en diversas situaciones, por ejemplo, en un metro o en un grupo de terapia de esquizofrénicos retirados. Después del retiro, en el que cada individuo permanece sumido en sus pensamientos, la forma más segura de acción social son los rituales. Estos son intercambios sumamente estilizados que pueden ser informales o pueden convertirse en ceremonias que son completamente previsibles. Las conciliaciones que forman rituales transmiten poca información, pero tienen algo más de signos de reconocimiento mutuo. Las unidades de un ritual se llaman caricias, por analogía con la forma en que los niños son reconocidos por sus madres. Los rituales son programados desde fuera, por la tradición y la costumbre social.

Después de éstas, las formas más seguras de acción social se llaman actividades, eso que generalmente llamamos trabajo, y en ellas las conciliaciones están programadas por el material con el que se está trabajando, tanto si es madera y hormigón, como si son problemas de aritmética. Las conciliaciones de trabajo son típicamente Adulto-a-Adulto, están orientadas hacia la realidad exterior; esto es, el objeto de la actividad. A continuación vienen los pasatiempos, que no son tan estilizados y previsibles como los rituales, pero tienen algo de repetición y son del estilo de la alternativa múltiple, de los intercambios a base de frases complementarias, como las que se estilan en los cócteles donde las personas no se conocen muy bien unas a otras. Los pasatiempos, en gran medida, están programados socialmente: se habla de temas aceptables de forma aceptable, pero pueden introducirse notas individuales, que llevan a la siguiente forma de acción social, la de los juegos.

Los juegos son series de conciliaciones posteriores, de naturaleza repetitiva, con un pago psicológico bien defi-

nido. Como una conciliación ulterior significa que el agente finge hacer una cosa mientras en realidad está haciendo otra, todos los juegos implican un timo. Pero un timo sólo da resultado si hay una debilidad con la que se puede conectar, un asidero o un "truco" para poder agarrar al que ha de responder, por ejemplo, el miedo, la codicia, el sentimentalismo o la irritabilidad. Después de pescar al "blanco", el jugador acciona alguna clase de interruptor para recibir su pago. A continuación viene un momento de confusión mientras el blanco trata de entender lo que le ha pasado. Luego, ambos jugadores cobran sus pagos y el juego termina. El pago, que es mutuo, consiste en los sentimientos (no necesariamente similares) que el juego provoca en el agente y en el que responde. Si una serie de conciliaciones no tiene estas cuatro características, no es un juego; esto es, las conciliaciones deben ser posteriores para que haya un timo, y a continuación del timo han de venir el accionamiento de un interruptor, la confusión y el pago. Esto puede representarse mediante una fórmula:

$$T + T' = R \rightarrow I \rightarrow C \rightarrow P \text{ (Fórmula J)}$$

T + T' significa que el timador conoce un truco para que el que ha de responder (R) responda. Entonces el jugador acciona el interruptor (I), y viene un momento de confusión (C), después del cual los dos jugadores cobran sus pagos (P). Todo lo que encaja en esta fórmula es un juego, y todo lo que no encaja en ella no es un juego.

Por ejemplo, el mero hecho de la repetición o la persistencia no constituye un juego. Así, pues, en una terapia de grupo, si un paciente asustado pide al terapeuta seguridades renovadas cada semana ("Dígame que me pondré mejor, doctor") y, cuando las recibe, dice "Gracias", eso no es necesariamente una conciliación ulterior. El paciente ha declarado su necesidad francamente y se la han cubierto, y no se aprovecha de la situación de ninguna manera, sino que da una respuesta cortés. Estas conciliaciones, por lo tanto, no constituyen un juego sino una operación, y hay que distinguir las operaciones, por muy repetidas que sean, de los juegos, igual que hay que distinguir los procedimientos racionales de los rituales.

En cambio, si otro paciente pide seguridades al tera-

peuta y, al recibirlas, utiliza la respuesta para hacer parecer estúpido al terapeuta, eso constituye un juego. Por ejemplo, una paciente preguntó: "¿Cree que me pondré mejor, doctor?", y el terapeuta, sentimental, respondió: "Claro que sí". Entonces la paciente reveló el motivo ulterior que la impulsaba a hacer la pregunta. En vez de decir "Gracias", como en una conciliación directa, accionó el interruptor diciendo: "¿Qué le hace pensar que usted lo sabe todo?" Esta respuesta confundió al terapeuta y le dejó aturdido un momento, que es lo que la paciente quería. Entonces terminó el juego, la paciente se sintió triunfante por haber timado al terapeuta, y él se sintió frustrado: ésos fueron los pagos.

Este juego siguió la fórmula J claramente. El timo era la primera pregunta, y la debilidad que daba pie al truco era el sentimentalismo del terapeuta. Cuando la timadora utilizó el truco, él respondió de la manera que ella esperaba. Entonces ella accionó el interruptor, causando la confusión, después de lo cual cada uno recibió su pago. O sea que:

$$T + T' = R \rightarrow I \rightarrow C \rightarrow P$$

Este es un sencillo ejemplo del juego llamado, por parte del paciente, "Palmetazo" o "Mal de ojo", y por parte del terapeuta, "Sólo estoy tratando de ayudarte". Familiarmente, al pago le llamamos cupón. A los sentimientos "buenos" los llamamos cupones "dorados", y a los sentimientos aflictivos los llamamos cupones "marrones" o "azules". En este caso, la paciente recibió un falso cupón dorado por un triunfo o éxito falso, y el terapeuta recibió uno marrón, lo cual no es raro.

Cada juego tiene un lema o divisa por el que puede ser reconocido, como el de "Sólo estoy tratando de ayudarte". Finalmente, a este lema lo llamamos "camiseta". Generalmente, el nombre del juego se toma de su lema.

Más allá de los juegos está el otro caso límite de lo que puede suceder entre las personas, que se llama intimidad. La intimidad bilateral se define como una relación sincera, sin nada de juego, en la que las dos personas dan y reciben libremente y sin explotación. La intimidad puede

ser bilateral, pues una parte puede ser sincera y dar libremente, y la otra ser tortuosa y explotadora.

Las actividades sexuales ofrecen ejemplos que cubren todo este espectro de conducta social. Es evidente que pueden verificarse sin romper el retiro, que pueden formar parte de una ceremonia ritualista, o que pueden ser parte del trabajo de un día, un pasatiempo para un día de lluvia, un juego de explotación mutua, o actos de verdadera intimidad.

D. Guiones

Las formas de acción social a que nos hemos referido son maneras de estructurar el tiempo con el objeto de evitar el aburrimiento y al mismo tiempo conseguir la máxima satisfacción posible de cada situación. Cada persona, además, tiene un plan de vida preconsciente, o guión, según el cual estructura periodos más largos de tiempo —meses, años o toda su vida—, llenándolos de actividades rituales, pasatiempos y juegos que siguen el guión, dándole a la persona una satisfacción inmediata, generalmente interrumpida por periodos de retiro, y a veces por episodios de intimidad. Los guiones generalmente están basados en ilusiones infantiles que pueden persistir toda una vida; pero en las personas más sensibles, perceptivas e inteligentes, estas ilusiones se desvanecen una a una, provocando las diferentes crisis vitales descritas por Erikson.⁹ Entre estas crisis se cuentan la reconsideración adolescente de los padres; las protestas, a menudo extravagantes, de la mediana edad; y después de eso, la aparición de la filosofía. A veces, sin embargo, los intentos desesperados de conservar las ilusiones en la segunda mitad de la vida llevan a la depresión o al espiritualismo, mientras que el abandono de todas las ilusiones puede llevar a la desesperación.

La estructuración del tiempo es un término objetivo para el problema existencial de qué es lo que hay que hacer después de decir "Hola". Lo que viene a continuación es el intento de responder a esta pregunta observando qué es lo que la gente hace en realidad después de decir

"Hola", e introduciendo algunas sugerencias sobre lo que se podría hacer. Esto puede hacerse de una forma útil investigando la naturaleza de los guiones vitales y el curso de su desarrollo.¹⁰

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Berne, E., *Transactional Analysis in Psychotherapy*, Grove Press, Nueva York, 1961.
2. Berne, E., *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J. B. Lippincott Company, Filadelfia, 1963, Grove Press (rústica), Nueva York, 1966.
3. Berne, E., *Games People Play*, Grove Press, Nueva York, 1964 y (rústica) 1967.
4. Berne, E., *Principles of Group Treatment*, Oxford University Press, Nueva York, 1966. Grove Press, Nueva York (rústica), 1968.
5. Berne, E., *A Layman's Guide to Psychiatry and Psychoanalysis*, Simon & Schuster, Nueva York, 1968. André Deutsch, Londres, 1969. Grove Press (rústica), Nueva York, 1962, págs. 277-306.
6. "La conciliación, o intercambio, parece el foco central hacia el que están gravitando diferentes científicos sociales. Estoy totalmente de acuerdo con la opinión de Blau de que el intercambio es el punto más obvio de referencia común para toda la ciencia social y el material de construcción más apropiado con el que (añadiendo el cemento de las comunicaciones) podemos reunir los análisis de relaciones y estructuras sociales más complejas." De la reseña de Alfred Kuhn sobre Blau, Peter M., *Exchange and Power in Social Life*, Wiley, Nueva York, 1964; en *Science*, 147:137, 8 de enero de 1965.
7. Szasz, K., *Petishism: Pets an their People in the Western World*, Holt, Rinehart & Winston, Nueva York, 1968.
8. Sackett, G. P., Keith-Lee, P., y Treat, R., "Food versus Perceptual Complexity as Rewards for Rats Previously Subjected to Sensory Deprivation", *Science* 141:518-520, 9 de agosto de 1963.
9. Erikson, E. H., *Identity and the Life Cycle*, International Universities Press, Nueva York, 1959.
10. Para una crítica sistemática de la teoría del análisis conciliatorio, ver Shapiro, S. S., "Critique of Eric Berne's Contributions to Subself Theory", *Psychological Reports*, 25:283-296, 1969.

SEGUNDA PARTE

PROGRAMACION PATERNA

3

El destino humano

A.99 Los planes de vida

Lo que decide el destino de cada ser humano es lo que ocurre dentro de su cerebro cuando se enfrenta con lo que ocurre fuera de su cerebro. Cada persona proyecta su propia vida. La libertad le da el poder de llevar a cabo sus proyectos, y este poder le da la libertad de interferir con los proyectos de otros. Aun en el caso de que el desenlace sea decidido por hombres a los que no conocía o por gérmenes que nunca verá, sus últimas palabras y las palabras que figuren en su lápida proclamarán su lucha. Si tiene la gran desgracia de morir en la miseria y el silencio, sólo los que lo conozcan mejor entenderán su lema, y todos los que se encuentren fuera de las cámaras privadas de la amistad, el matrimonio y la medicina lo verán de forma equivocada. En la mayoría de los casos, se habrá pasado la vida engañando al mundo, y generalmente también a sí mismo. Más adelante hablaremos más de estas ilusiones.

Cada persona decide en su primera infancia cómo vivirá y cómo morirá, y a ese plan, que lleva en la cabeza dondequiera que vaya, lo llamamos su guión. Su conducta

...viva puede decidir la razón, pero sus decisiones importantes ya están tomadas: con qué clase de persona se casará, cuántos hijos tendrá, en qué clase de cama morirá, y quién estará allí cuando lo haga. Puede que no ocurra lo que él quiere, pero él quiere que ocurra algo muy concreto.

Magda

Magda era una esposa y madre ejemplar, pero, cuando su hijo menor se puso muy enfermo, ella se dio cuenta con horror de que, en el fondo de su mente, estaba la idea, la imagen, o quizás incluso el deseo de que su querido hijo muriera. Le recordaba la época en que su marido estaba al otro lado del mar, con el ejército, y había pasado lo mismo. Le obsesionaba un misterioso deseo de que lo mataran. En ambos casos se imaginaba a sí misma sumida en terrible dolor y aflicción. Aquella sería la cruz que ella tendría que llevar, y todo el mundo admiraría su forma de cargar con ella.

P. ¿Y qué pasaría después?

R. Nunca llegué tan lejos. Sería libre, y entonces podría hacer lo que quisiera. Volver a empezar.

Cuando Magda estaba en la escuela elemental, había tenido muchas aventuras sexuales con sus compañeros de clase, y desde entonces la había acompañado siempre el sentimiento de culpabilidad. La muerte de su hijo o de su marido sería un castigo o una expiación por aquello, y la liberaría de la maldición de su madre. Ya no se sentiría una proscrita. La gente exclamaría: "¡Qué valiente es!", y la reconocerían como miembro de pleno derecho de la raza humana.

Durante la mayor parte de su vida había tenido proyectándose en su mente esta película trágica. Era el tercer acto del drama, o guión, de su vida, según lo había escrito en su niñez. Acto I: Culpa sexual y confusión. Acto II: Maldición de la madre. Acto III: Expiación. Acto IV: Descargo, y una nueva vida. Pero en realidad ella estaba llevando una vida muy convencional, de acuerdo con las enseñanzas de sus padres, y estaba haciendo todo lo posible para que sus seres queridos siguieran sanos y felices.

Esto era contrario al argumento de su guión —un contraguión— y, desde luego, no era tan dramático ni emocionante como éste.

Un guión es un plan de vida formado en la primera infancia bajo la presión paterna y que después continúa en vigor. Es la fuerza psicológica que impulsa a la persona hacia su destino, tanto si la persona la combate como si dice que es su libre voluntad.

Con este libro no tenemos la intención de reducir toda la conducta humana o toda la vida humana a una fórmula. Muy al contrario. Una persona real puede definirse como la que actúa espontáneamente de forma racional y digna de confianza, con una razonable consideración a los demás. El que sigue una fórmula es una persona no real, o irreal. Pero como éstas parecen constituir la mayor parte de la humanidad, es necesario intentar aprender algo sobre ellas.

Della

Della era una vecina de Magda, de cerca de treinta años, y llevaba una vida doméstica muy parecida. Pero su marido, que era vendedor, viajaba mucho. A veces, cuando él estaba fuera, Della se ponía a beber y acababa lejos de casa. Ella "borraba" estos episodios y, como suele ocurrir en estos casos, sólo sabía lo que ocurría porque se encontraba en sitios extraños con los nombres y números de teléfono de hombres desconocidos en su bolso cuando volvía en sí. Esto no sólo la horrorizaba, sino que la tenía aterrada, pues significaba que algún día podía arruinar su vida si tropezaba con un hombre indiscreto o malo.

Los guiones se escriben en la primera infancia, o sea que, si esto era un guión, debía tener sus orígenes allí. La madre de Della murió cuando ésta era pequeña y su padre estaba fuera todo el día, trabajando. Della no se llevaba muy bien con los otros niños de la escuela. Se sentía inferior, y llevaba una vida solitaria. Pero más tarde la niña descubrió una manera de ser popular. Igual que Magda, se prestó al juego sexual con una banda de jovencitos. Nunca se le había ocurrido pensar que aquellos días escolares pasados en el pajar pudieran tener relación con

ma de su drama vital. Acto I: La presentación. Diversión y culpa en un pajar. Acto II: Estallido del guión. Diversión y culpa en estado de embriaguez e irresponsabilidad. Acto III: Saldo. Denuncia y desastre. Lo pierde todo: marido, hijos y posición. Acto IV: Descargo final. Suicidio. Entonces todo el mundo se arrepiente y la perdona.

Tanto Magda como Della vivían en sus pacíficos contraguiones con un sentimiento de sentencia inminente. El guión era un drama trágico que les traería perdón y reconciliación. La diferencia estaba en que Magda esperaba pacientemente a que un acto de Dios cumpliera su destino: la salvación; mientras que Della, movida por la coacción de un demonio interior, se precipitaba impaciente hacia el suyo: condenación, muerte y perdón. Así, pues, partiendo del mismo principio ("delincuencia sexual"), estas dos mujeres se encaminaban, por diversos medios, a fines diferentes.

El psicoterapeuta está sentado en su despacho como un sabio y se le paga para que haga algo respecto a todo esto. Tanto Magda como Della serán libres si muere alguien, pero su trabajo es encontrar una forma mejor de liberarlas. Sale de su oficina, llega a la calle y pasa por delante de la oficina del corredor de Bolsa, de la parada de taxis y del bar. Casi todas las personas que ve están esperando una Gran Matanza. En el colmado una mujer está gritando a su hija: "¿Cuántas veces tendré que decirte que no toques eso?", mientras alguien admira a su hijo: "¡Qué mono es!" Cuando llega al hospital, un paranoico le dice: "¿Cómo salgo de aquí, doctor?" Un depresivo dice: "¿Para qué estoy viviendo?" y un esquizofrénico contesta: "No te mueras, vive. En realidad no soy tan estúpido". Eso es lo que todos ellos dijeron ayer. Están atascados, mientras que los de fuera todavía andan. "¿Tenemos que aumentarle la dosis de medicación?" pregunta un estudiante de medicina. El Dr. Q. se vuelve hacia el esquizofrénico y le mira a los ojos. El esquizofrénico le devuelve la mirada. "¿Tenemos que aumentarle la medicación?", pregunta el Dr. Q. El chico piensa un rato y luego contesta: "No". El Dr. Q. extiende su mano y dice: "Hola". El esquizofrénico le estrecha la mano y dice: "Hola". Luego, ambos se vuelven hacia el estudiante de medicina, y

Dr. Q. dice: "Hola". En consecuencia, el Dr. Q. se confuso, pero cinco años más tarde, en una reunión psiquiátrica, se dirige al Dr. Q. y dice: "¡Eh, Dr. Q.! Hola".

Mary

"Algún día abriré un parvulario, me casaré cuatro veces, ganaré mucho dinero en la Bolsa y me convertiré en una famosa cirujana", dijo Mary, la borracha.

Esto *no* es un guión. Primero, ella no había recibido ninguna de estas ideas de sus padres. Ellos odiaban a los niños, no creían en el divorcio, pensaban que la Bolsa suponía una especulación excesiva, y que los cirujanos cobraban demasiado. Segundo, su personalidad no era adecuada para ninguna de estas cosas. Era dura con los niños, frígida con los hombres, la Bolsa la asustaba, y las manos le temblaban de tanto beber. Tercero, hacía mucho tiempo que había decidido ser una corredora de fincas durante el día, y una alcohólica durante las noches y los fines de semana. Cuarto, ninguno de esos proyectos la estimulaban de verdad. Eran más expresiones de lo que no podía hacer que de lo que podía. Y quinto, era obvio para todo el que la oyera que nunca iba a hacer nada de aquello.

Un guión requiere: 1.º Directrices paternas. 2.º Una personalidad adecuada. 3.º Una decisión infantil. 4.º Una verdadera adhesión a un método particular de éxito o fracaso. 5.º Una actitud convincente (o una postura creíble, como dicen hoy en día).

En este libro examinaremos lo que se sabe de momento sobre el dispositivo del guión, y lo que puede hacerse para cambiarlo.

B. En escena y fuera de escena

Los guiones teatrales están sacados intuitivamente de los guiones vitales, y una buena manera de empezar es examinar las conexiones y similitudes que hay entre ellos.¹

1. Ambos están basados en un número limitado de temas, de los cuales el más conocido es el de la tragedia de Edipo. Los demás pueden asimismo encontrarse en el drama griego y en la mitología griega. Otros pueblos tenían los toscos ditirambos y las lúbricas orgías de los antiguos dramas sacerdotales, pero los griegos y los hebreos fueron los primeros que elaboraron y registraron los patrones más corrientes y reconocibles del vivir humano. Ciertamente que la vida humana está llena del *agon*, el *pathos* y el *threnos* y la teofanía de la épica, como en los rituales originales, pero son mucho más fáciles de entender y de contemplar mentalmente si se representan en lenguaje ordinario, ¡pam! y ¡oh!, con un hombre y una chica a la luz de la luna bajo el laurel cuando viene el bocazas, quienquiera que sea. Reducida a este nivel por los poetas griegos, la vida de todos los seres humanos ya está trazada en el Bulfinch o el Graves.* Si los dioses le sonríen, la cosa marchará. Pero si fruncen el ceño, será diferente, y si él quiere eliminar la maldición o vivir con ella más a gusto, se convierte en un paciente.

Para el analista del guión conciliatorio, como para el analista de la obra teatral, esto significa que, si conoces el argumento y el personaje, sabes cuál será su desenlace, a no ser que puedan hacerse algunos cambios. Por ejemplo, para el psicoterapeuta, como para el crítico dramático, está claro que Medea estaba decidida a matar a sus hijos, a no ser que alguien pudiera disuadirla de ello; y debería estar igualmente claro para ambos que, si ella hubiera ido a su grupo de tratamiento aquella semana, todo aquello no habría ocurrido.

2. No sólo ciertos cursos vitales tienen desenlaces pre-
visibles si se les permite continuar como están, sino que es necesario cierto diálogo de palabras específicas dichas de cierto modo para crear la motivación apropiada para el desenlace. Tanto en el teatro como en la vida real, hay que aprender los pies de memoria y decirlos bien para que los demás respondan de una manera que justifique y promueva la acción. Si el héroe cambia su papel y su estado de ego, los demás responderán de forma diferente. Esto

* Personalmente, yo prefiero el *Classical Dictionary* de Lemprière (Décima edición, 1818).

echa por tierra todo el guión, y éste es el objetivo del análisis terapéutico de guiones. Si Hamlet empieza a recitar *La rosa irlandesa de Abie*, Ofelia también tiene que cambiar su papel para que la cosa tenga sentido, y toda la representación será diferente. Tal vez entonces los dos se marchen juntos en vez de andar furtivamente por el castillo, lo cual sería malo para el teatro, pero probablemente mejor para su vida.²

3. Un guión se ha de ensayar y escribir varias veces antes de que esté a punto para la representación más dramática. En el teatro hay lecturas, arreglos, repeticiones y ensayos antes del gran momento. Un guión vital empieza en la infancia de una forma primitiva llamada el *protocolo*. Aquí los otros actores se limitan a los padres, hermanos y hermanas; o, en una institución o un hogar de adopción, a los compañeros de mesa y a los encargados del niño. Todos éstos representan sus papeles con bastante rigidez, porque toda familia es una institución, y el niño no aprende mucha flexibilidad de ellos. Al entrar en la adolescencia, empieza a conocer más gente. Busca quienes representen los papeles que requiere su guión (ellos lo harán porque él representa algún papel que requieren sus guiones). En esta época, él vuelve a escribir su guión para incluir su nuevo ambiente. El argumento básico sigue siendo el mismo, pero la acción es un poco diferente. En la mayoría de los casos (excepto en el suicidio o el asesinato de adolescentes), es un ensayo; algo así como un ensayo en una pequeña ciudad de provincias. Después de varias adaptaciones así, le da la forma final para la mayor producción de todas: la representación de despedida, el saldo final del guión. Si es "bueno", se lleva a cabo en una cena de despedida. Si es "malo", él dice adiós desde una cama de hospital, la puerta de la celda de una cárcel o una clínica psiquiátrica, el patíbulo o el depósito de cadáveres.

4. En casi todos los guiones hay papeles de "buenos chicos" y "malos chicos", y de "triunfadores" y "fracasados". Lo que se considera bueno o malo,³ y lo que es un triunfador o un fracasado, es algo peculiar de cada guión, pero está muy claro que cada guión tiene estos cuatro personajes, a veces combinados en dos papeles. En el guión de un *cowboy*, por ejemplo, el buen chico es un triunfador y el mal chico un fracasado. Bueno significa va-

mente, rápido desentundando, honrado y puro; malo puede significar cobarde, lento desenfundando, avieso e interesado por las chicas. Un triunfador es alguien que sobrevive; un fracasado es uno al que ahorcan o pegan un tiro. En un serial, una triunfadora es una chica que pesca a un hombre; una fracasada es una chica que pierde a un hombre. En una novela de gánsters, el triunfador es el hombre que consigue el mejor contrato o el máximo poder; el fracasado es el hombre que no sabe hacer trucos.

En el análisis de guiones, a los triunfadores los llamamos "príncipes" o "princesas", y a los fracasados "ranas". El objeto del análisis de guiones es convertir a las ranas en príncipes y princesas. Para hacer esto, el terapeuta tiene que averiguar quiénes son los buenos y los malos en el guión del paciente, y también qué clase de triunfador puede ser él. El paciente se resiste a ser un triunfador porque no está en tratamiento con esa intención, sino sólo para convertirse en un fracasado valiente. Esto es bastante natural, pues si se convierte en un fracasado valiente, puede seguir su guión más cómodamente, mientras que si se convierte en un triunfador tiene que echar por la borda todo o la mayor parte de su guión y volver a empezar, cosa que la mayoría de la gente no tiene ganas de hacer.

5. Todos los guiones, tanto en el teatro como en la vida real, son esencialmente respuestas a la pregunta básica del encuentro humano: "¿Qué dice usted después de decir *Hola*?" El drama edípico y la vida edípica, por ejemplo, giran totalmente alrededor de esta pregunta. Siempre que Edipo se encuentra con un hombre mayor que él, primero dice "Hola". Lo que tiene que decir a continuación, impulsado por su guión, es: "¿Quieres pelea?" Si el hombre mayor dice que no, Edipo ya no tiene nada más que decirle, y sólo puede quedarse callado sin saber si ponerse a hablar del tiempo, de la marcha de la guerra, o de quién va a ganar en los Juegos Olímpicos. La manera más fácil de salir del apuro es mascullar: "Encantado de conocerte", *Si vales bene est, ego valeo*, o "Todo con moderación", y seguir su camino. Pero si el hombre mayor dice que sí, Edipo contesta: "¡Estupendo!", porque ahora ha encontrado a su hombre y sabe qué decir a continuación.

6. Las escenas del guión vital se han de fundar y motivar con tiempo, igual que las escenas teatrales. Un ejem-

plo sencillo es el de quedarse sin gasolina. Esto casi siempre empieza dos o tres días antes: uno mira el indicador, "planea" repostar "pronto", y luego no lo hace. De hecho, es imposible quedarse sin gasolina "ahora mismo", salvo en un coche desconocido con el indicador estropeado. Casi siempre es un acontecimiento inminente, una escena ya planeada en el guión de un fracasado. Muchos triunfadores se pasan toda la vida sin quedarse nunca sin gasolina.

Los guiones vitales se basan en la programación paterna, que el niño busca por tres razones: 1.^a Da una finalidad a la vida que, quizá, si no, no la tendría. Un niño hace la mayoría de las cosas en función de la gente, generalmente de sus padres. 2.^a Le da una forma aceptable de estructurar su tiempo (esto es, aceptable para sus padres). 3.^a A las personas se les ha de decir cómo han de hacer las cosas. Aprender por uno mismo puede ser estimulante, pero no es muy práctico. Un hombre no se convierte en un buen piloto destrozando unos cuantos aviones y aprendiendo de sus errores. Tiene que aprender de los fracasos de otros, no de los suyos. Un cirujano ha de tener un maestro, y no ponerse a sacar apéndices uno tras otro para averiguar todas las cosas que pueden ir mal. Así que los padres programan a sus hijos pasándoles lo que ellos han aprendido. Si son fracasados, les pasarán su programación de fracasados, y, si son triunfadores, les pasarán esta otra programación. El patrón a largo plazo siempre tiene un hilo conductor. Mientras que el resultado está determinado, para bien o para mal, por la programación paterna, el niño a menudo es libre de elegir su propio argumento.

C. Mitos y cuentos de hadas

La primera y más arcaica versión del guión, el protocolo original, es concebido en la mente del niño a una edad en que pocas personas, fuera de su familia inmediata, son reales para él. Suponemos que sus padres se le aparecen como figuras enormes, dotadas de poderes mágicos, como los gigantes y las gigantas, los ogros y las gorgonas

de la mitología, aunque sólo sea porque son tres veces más altos y diez veces más grandes que él.

A medida que crece y se vuelve más complicado, pasa de este universo clásico a un mundo más romántico. Idea el primer palimpsesto, o refundición, de su guión, para hacer que corresponda con su nueva visión de lo que le rodea. Si las condiciones son favorables, aquí cuenta con la ayuda de los cuentos de hadas y las historias de animales que primero le lee su madre, y más adelante lee por sí solo en sus ratos de ocio, cuando puede dejar vagar su imaginación. En estos cuentos también hay magia, pero menos temblores de tierra. Le dan todo un nuevo surtido de personajes para representar sus papeles en su imaginación: todos los personajes del reino animal, que le resultan familiares como compañeros de carne y hueso, o como figuras flotantes vistas u oídas a lo lejos que causan miedo y fascinación, o como criaturas semi-imaginarias de poderes desconocidos de las que sólo ha oído hablar o a las que sólo conoce por sus lecturas. O quizá le viene de la pantalla del televisor, donde, a esa edad, incluso los anuncios tienen un halo fascinante. Aun en el peor de los casos, sin libro ni pantalla, o incluso sin madre, él se entera de algún modo de que existen las vacas, o puede imaginarse unos animales desfigurados.

En la primera fase trata con personas mágicas que quizá pueden convertirse en animales de vez en cuando. En la segunda fase meramente atribuye a los animales ciertas características humanas, tendencia que persiste en la vida adulta en cierto grado en las personas relacionadas con cuerdas, perreras y cisternas de delfines.

En la tercera fase, en la adolescencia, revisa su guión una vez más para adaptarlo a la realidad tal como él espera que sea, todavía envuelta en el manto dorado del romanticismo, o a veces dorada con la ayuda de las drogas. Poco a poco, a medida que pasan los años, se aproxima más a la realidad, que es la verdadera posibilidad de que las personas y las cosas que le rodean le den las respuestas deseadas. De esta forma, a lo largo de las décadas, se prepara para su representación de despedida. Esta representación de despedida es, sobre todo, la que tiene que cambiar el terapeuta.

A continuación pongo algunos ejemplos para mostrar

lo parecidos que son los mitos, los cuentos de hadas y las personas reales. Todo esto se entiende mejor desde el punto de vista conciliatorio, el enfoque marciano al que nos referíamos antes, que está basado en su propio mito, un mito inventado por los analistas de guiones y de juegos como una forma de ver la vida humana más objetivamente. Mario, el marciano, viene a la Tierra y tiene que volver y "contar cómo es", no como la gente de la Tierra dice que es, o como quieren que él piense que es. Él no escucha las grandes palabras ni las listas de estadísticas, sino que observa lo que hace la gente en realidad, lo que se hacen unos a otros, en vez de creer lo que ellos dicen que hacen. He aquí, pues, la historia de Europa.

La historia de Europa

Europa era la nieta de Neptuno. Un día estaba en un prado junto al mar cogiendo flores cuando apareció un hermoso toro y se arrodilló a sus pies. La invitó con los ojos a subirse a su lomo. A ella le sedujeron tanto su voz melodiosa y su aire amistoso que pensó que sería divertido dar una vuelta montada por la cañada. Pero en cuanto se montó, él alzó el vuelo por encima del mar, porque en realidad era Júpiter disfrazado, y Júpiter no se detenía ante nada cuando veía una chica que le gustaba. Sin embargo, a Europa no le fue del todo mal, porque, después de aterrizar en Creta, dio a luz a tres reyes y dio su nombre a un continente. Todo esto dicen que pasó el 1552 a. de C. y la historia puede encontrarse en el *Segundo Idilio* de Moschus.

Júpiter, el raptor, venía de una familia bastante poco corriente. Su padre, Saturno, según la *Teogonía* de Hesíodo, tuvo seis hijos. Se comió a los cinco primeros en cuanto nacieron, o sea que cuando llegó Júpiter, que era el sexto, su madre lo escondió y en su lugar puso una piedra envuelta en pañales, y su padre se la tragó. Cuando Júpiter creció, él y su abuela obligaron a Saturno a vomitar la piedra y también a los cinco niños que se había comido: Plutón, Neptuno, Vesta, Ceres y Juno. Cuando Júpiter se cansó de Europa, ella se fue con Dánao, rey de Egipto, y tuvo de él una hija llamada Amymona. El padre de Amy-

cuando estaba haciéndolo, Neptuno la vio y se enamoró de ella. La rescató de manos de un lascivo sátiro, y se la llevó consigo, siendo su propio bisabuelo, igual que Júpiter, que se había llevado a su madre, era el tío abuelo de ésta.

Hagamos ahora una lista de las conciliaciones significativas en esta saga familiar a base de estímulo y respuesta. Cada respuesta, por supuesto, puede convertirse en el estímulo de la conciliación siguiente.

1. Estímulo: Una hermosa doncella coge flores graciosamente. Respuesta: Un dios enamorado, su tío abuelo, se convierte en un toro dorado.

2. Respuesta: La doncella le acaricia el lomo y le da palmaditas en la cabeza. Respuesta: El toro le besa las manos y pone los ojos en blanco.

3. La doncella monta a su grupa. El toro la rapta.

4. Ella expresa miedo y asombro, y le pregunta quién es. Él la tranquiliza, y todo acaba bien.

5. Estímulo: Un padre se come a sus hijos. Respuesta: La madre le da a comer una piedra.

6. Respuesta: El hijo salvado obliga al padre a devolver los hijos que se había comido y la piedra que se había tragado.

7. Estímulo: Una hermosa doncella es enviada por su padre a buscar agua. Respuesta: Tiene problemas con un sátiro, lo que hoy en día llamaríamos un "lobo".

8. Estímulo: Su belleza excita a su abuelo. Respuesta: Él la salva del sátiro y se la lleva.

Para un analista de guiones, el rasgo más interesante de esta serie de conciliaciones míticas (en la versión de Moschus) es que, a pesar de los grandes lamentos y protestas de Europa, nunca dice explícitamente "¡Detente!" o "¡Devuélveme inmediatamente!" sino que rápidamente se pone a tratar de adivinar la identidad de su raptor. En otras palabras, mientras hace ruidosas señales de protesta, pone mucho cuidado en no hacer abortar el drama, se abandona a él y empieza a sentir curiosidad por su desenlace. Así, pues, sus lamentos tienen la ambigüedad que en marciano tiene el adjetivo "juguetón". De hecho, ella está jugando al juego llamado "rapto", que se ajusta a su guión, que la destina a convertirse en madre de reyes, siem-

personal por su raptor no es la manera más firme de disuadirlo; pero sus protestas niegan su responsabilidad por haber devaneado con él al principio.

Hay una historia más familiar que incluye la mayoría de estas conciliaciones, aunque en un orden ligeramente diferente. La versión que figura a continuación está sacada de Andrew Lang y de Grimm. Casi todos los niños que saben leer en los países de habla inglesa, y también en otros, conocen este cuento desde su más tierna infancia, y es un estímulo corriente para su imaginación.

Caperucita roja

Érase una vez una dulce niña llamada Caperucita Roja, y un día su madre le mandó a llevar comida a su abuela atravesando el bosque. Por el camino se encontró con un lobo tentador que pensó que ella era un bocado muy apetecible. En vez de presentarse con aire solemne, el lobo le dijo que bailara, cantara, se escondiera y cogiera flores. Mientras ella se entretenía, el lobo fue a casa de la abuela y se comió a la anciana señora. Cuando llegó Caperucita Roja, él fingió que era su abuela y la invitó a meterse en la cama con él. Ella lo hizo, y observó muchas cosas peculiares en su aspecto, que le hicieron preguntarse si aquélla era realmente la anciana. Él primero trató de tranquilizarla, y luego se la comió (al parecer sin masticarla). Vino un cazador y la rescató abriendo al lobo en canal, y la abuela también salió viva. Entonces, Caperucita, muy contenta, ayudó al cazador a llenar de piedras la barriga del lobo. En algunas versiones, Caperucita pide socorro y el cazador mata al lobo con un hacha y la rescata justo a tiempo, antes de que el villano pueda comérsela.

Aquí también hay una escena de seducción entre una doncella inocente a la que gusta coger flores y un animal astuto que la traiciona. Al animal le gusta comer niños, pero acaba con la barriga llena de piedras. Igual que a Amymona, a Caperucita la envían a hacer un recado útil, tiene problemas con un lobo por el camino, y se hace amiga de su salvador.

Para un marciano, esta historia suscita preguntas inte-

resantes. Él la toma en sentido literal, incluido el lobo que habla, aunque nunca haya visto ninguno. Pero, dado lo que ocurre, se pregunta por qué pasa todo eso y a qué clase de gente le pasa. He aquí sus pensamientos sobre la cuestión.

Una reacción marciana

Un día, la madre de Caperucita la envió a llevar comida a su abuela pasando por el bosque, y por el camino la niña se encontró con un lobo. ¿Qué clase de madre envía a una niña a un bosque donde hay lobos? ¿Por qué no lo hizo la propia madre, o por qué no fue con Caperucita? Si la abuela estaba tan imposibilitada, ¿por qué la madre la dejaba vivir sola en una cabaña tan lejos? Pero, si tenía que ir Caperucita, ¿cómo es que su madre nunca le había advertido que no se detuviera a hablar con los lobos? En el cuento queda claro que a Caperucita nunca le habían dicho que aquello fuera peligroso. En realidad, ninguna madre podía ser tan estúpida, o sea que parece como si a la madre no le importara mucho lo que pudiera pasarle a Caperucita, o quizás incluso quisiera deshacerse de ella. Y tampoco hay ninguna niña tan estúpida. ¿Cómo podía Caperucita mirar los ojos, las orejas, las manos y los dientes del lobo y seguir creyendo que era su abuela? ¿Por qué no salió de allí lo más rápidamente que pudo? Y además, ¡vaya una niña mezquina!, ¡recogiendo piedras para meterlas en la barriga del lobo! De todos modos, cualquier niña sincera, después de hablar con el lobo, indudablemente no se habría parado a coger flores, sino que se habría dicho: "Ese hijo de perra va a comerse a mi abuela si no consigo ayuda deprisa."

Ni siquiera la abuela y el cazador están libres de sospecha. Si ahora tratamos a los personajes de esta historia como a personas reales, cada una con su propio guión, veremos cómo se enredan sus personalidades de forma evidente, desde el punto de vista marciano.

1. Evidentemente, la madre está tratando de perder a su hija "accidentalmente", o por lo menos quiere acabar diciendo: "¡Es terrible! Hoy en día no puedes siquiera pasear por el parque sin que algún lobo..." etc.

2. El lobo, en vez de comer conejos y cosas así, obviamente está excediéndose, y debe saber que por ese camino acabará mal, o sea que debe de querer crearse problemas. Evidentemente leyó a Nietzsche o a alguien parecido cuando era joven (si podía hablar y ponerse un gorro; ¿por qué no habría de ser capaz de leer?), y su lema era algo así como "Vivir peligrosamente y morir gloriosamente".

3. La abuela vive sola y no cierra su puerta con pestillo, o sea que tal vez esté esperando que pase algo interesante, algo que no podría pasar si ella viviera con su familia. Quizás por eso no se trasladó a vivir con ellos, o por lo menos en una casa próxima. Probablemente era lo bastante joven como para desear aventuras, ya que Caperucita todavía era una niña pequeña.

4. El cazador es obviamente un libertador que disfruta manipulando a sus enemigos vencidos y ayudando a dulces niñas: claramente se trata de un guión adolescente.

5. Caperucita dice al lobo muy explícitamente dónde puede volver a verla, e incluso se mete en la cama con él. Evidentemente está jugando al "rapto", y acaba muy contenta de todo lo que ha pasado.

La verdad es que todos los personajes del cuento buscan acción a casi cualquier precio. Si se toma en sentido literal el saldo final, todo este asunto era una maquinación contra el pobre lobo, por la que se le hacía creer que era más listo que nadie, utilizando a Caperucita de cebo. En ese caso, la moraleja de la historia no es que las niñas inocentes deberían apartarse de los bosques donde hay lobos, sino que los lobos deberían apartarse de las niñas de aire inocente y de sus abuelas; en resumen, un lobo no debería pasear solo por el bosque. Esto, además, suscita la interesante pregunta de qué hizo la madre aquel día después de librarse de Caperucita.

Si todo esto parece cínico o humorístico, examinemos ahora a Caperucita en la vida real. Aquí la pregunta crucial es ésta: con una madre como ésa, y después de una experiencia así, ¿cómo fue Caperucita cuando creció?

En la literatura psicoanalítica, se presta mucha atención al significado simbólico de las piedras metidas en la barriga del lobo. Para el analista conciliatorio, en cambio, los puntos más importantes son las conciliaciones entre las personas implicadas.

Carrie vino a hacerse un tratamiento a los treinta años, quejándose de que tenía dolores de cabeza, depresiones, de que no sabía lo que quería hacer, y no podía encontrar un novio satisfactorio. Como todas las Caperucitas Rojas que recordaba haber conocido el Dr. Q., llevaba un abrigo rojo. Siempre estaba tratando de ser útil de una manera indirecta. Un día entró y dijo:

—Hay un perro enfermo en la calle, debajo de su despacho. ¿Quiere llamar a la SPCA (Sociedad para la Prevención de la Crueldad contra los Animales)?

—¿Por qué no llama usted a la SPCA? —preguntó el Dr. Q.

A lo cual ella contestó: —¿Quién? ¿Yo?

Ella nunca salvaba a nadie ella misma, pero siempre sabía dónde podían encontrarse salvadores. Esto es típico de Caperucita. Entonces el Dr. Q. le preguntó si alguna vez había trabajado en una oficina en la que alguien tuviera que salir a buscar los refrescos para los descansos, y resultó que sí.

—¿Quién salía a buscar los refrescos?

—Yo naturalmente —contestó ella.

La parte juguetona de su historia era la siguiente. Durante la época en que tenía de seis a diez años, su madre solía enviarla a casa de sus abuelos (maternos) a hacer recados o a jugar. A menudo, cuando llegaba allí, su abuela estaba fuera y ella jugaba con su abuelo, que generalmente la manoseaba por debajo del vestido. Nunca se lo dijo a su madre porque sabía que su madre se enfadaría con ella y la llamaría mentirosa.

Ahora trataba frecuentemente con hombres y “chicos”, y muchos le pedían una cita, pero ella siempre rompía con ellos después de salir juntos dos o tres veces. Cada vez que hablaba al Dr. Q. de su última ruptura, él le preguntaba por qué había ocurrido, y ella contestaba: “¡Ja, ja, ja! Porque es un pequeño lobo.” Así se pasaba

los años de su vida trotando por los bosques del distrito financiero, llevando bocadillos a la gente, y desechando continuamente a jóvenes lobos: una existencia aburrida y deprimente. El acontecimiento más emocionante de su vida, en realidad, había sido el asunto con su abuelo. Ahora parecía que iba a pasar el resto de sus días esperando una repetición de aquello.

Esto explica cómo pasó su vida Caperucita después de acabar el cuento. El asunto del lobo era, con mucho, la cosa más interesante que le había ocurrido nunca. Cuando creció, se pasaba la vida corriendo por los bosques, llevando golosinas a la gente, y esperando eternamente encontrarse con otro lobo. Pero sólo tropezaba con cachorros de lobo, a los que desechaba despectivamente. Además, la historia de Carrie nos dice quién era el lobo en realidad, y por qué Caperucita se atrevió a meterse en cama con él: era su abuelo.

Las características de una Caperucita en la vida real son las siguientes:

1. Su madre solía enviarla a hacer recados.
2. Fue seducida por su abuelo, pero no se lo dijo a su madre. Si lo hubiera hecho, ella la habría llamado mentirosa. A veces fingía ser demasiado estúpida para saber lo que estaba pasando.
3. No suele rescatar a la gente ella misma, pero le gusta organizar rescates, y siempre está buscando este tipo de oportunidades.
4. Cuando crece, es a ella a quien eligen para hacer recados. A menudo se escabulle o corretea como una niña, en vez de andar de una manera digna.
5. Está esperando que ocurra algo realmente emocionante y, mientras tanto, se aburre, pues todo lo que encuentra ahora son lobos jóvenes, a los que mira por encima del hombro.
6. Le gusta llenar de piedras —o su equivalente cotidiano— las barrigas de los lobos.
7. Todavía no está claro si el psiquiatra está allí para rescatarla, o si meramente es un abuelo simpático, no sexual, con el que se siente cómoda y ligeramente nostálgica, y con el que se consuela porque no puede tener lo que quiere en realidad.

le recuerda a Caperucita Roja.

9. Curiosamente, casi siempre tiene y lleva un abrigo rojo.

Hay que señalar que los guiones de la madre, el abuelo materno y la abuela materna de una Caperucita Roja deben ser complementarios para permitir que estos incidentes sexuales ocurran más de una vez. Además, el final feliz del cuento es sospechoso, y no ocurre en la vida real. Los cuentos de hadas son contados por padres bienintencionados, y el final feliz es una intrusión de un estado de ego paternal, bondadoso pero mendaz; los cuentos que se inventan los propios niños son más realistas, y no necesariamente tienen final feliz; de hecho, son notablemente horripilantes.⁴

D. En espera del "Rigor Mortis"

Un objetivo del análisis de guiones es encajar el plan de vida del paciente en la gran psicología histórica de toda la raza humana, una psicología que aparentemente no ha cambiado mucho desde la época de las cavernas, pasando por las organizaciones agrícolas y ganaderas primitivas y los grandes gobiernos totalitarios del Oriente Medio, hasta nuestros días. Joseph Campbell, en *El héroe de las mil caras*, que es el mejor libro de texto para los analistas de guiones, resume esto del siguiente modo:

"Freud, Jung y sus seguidores han demostrado irrefutablemente que la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos. (...) La última encarnación de Edipo, del idilio continuado de la Bella y la Bestia, se repite esta tarde en la esquina de la Calle 42 con la Quinta Avenida, esperando a que cambie la luz del semáforo." Señala que, mientras que el héroe del mito alcanza un triunfo histórico mundial, el héroe del cuento de hadas logra meramente una pequeña victoria doméstica. Y los pacientes son pacientes, podemos añadir, porque no pueden conseguir las victorias que pretenden y, a pesar de todo, sobreviven. De ahí que vengan al doctor, "el conocedor de todos los caminos secretos y de todas las máxi-

mas de la potencia. Su papel es precisamente el del Viejo Sabio de los mitos y los cuentos de hadas, cuyas palabras asisten al héroe a lo largo de las pruebas y terrores de la misteriosa aventura".

Así, de todos modos, es cómo lo ve el Niño que hay en el paciente, aunque su Adulto explique la historia de otra manera, y es del todo evidente que todos los niños, desde el principio de la humanidad, han tenido que enfrentarse con los mismos problemas, y han tenido más o menos las mismas armas a su disposición. En el fondo, la vida es el mismo vino añejo en nuevas botellas: los cocos y los bambús dan paso a las pieles de cabra, las pieles de cabra a las vasijas de barro, el barro al cristal, y el cristal al plástico, pero las uvas casi no han cambiado, y hay la misma y vieja embriaguez, y las mismas viejas heces en el fondo. O sea que, como dice Campbell, encontraremos pocas variaciones en la forma de las aventuras y en los personajes implicados. De ahí que, si conocemos algunos de los elementos del guión del paciente, podamos predecir con cierta confianza hacia dónde se dirige, y desviarlo de su camino antes de que tropiece con la desgracia o el desastre. A eso se le llama psiquiatría preventiva, o "hacer progresos". Todavía mejor, podemos hacerle cambiar su guión o renunciar a él del todo, lo cual es psiquiatría curativa, o "ponerse bien".

Así, pues, no es una cuestión de doctrina o de necesidad encontrar precisamente el mito o el cuento de hadas que está siguiendo el paciente; pero cuanto más podamos aproximarnos, mejor. Sin una base histórica así, son frecuentes los errores. Un mero episodio en la vida del paciente, o su juego favorito, puede tomarse por todo el guión; o la aparición de un solo símbolo animal, como el del lobo, puede llevar al terapeuta a atacar en una dirección equivocada. Relacionar la vida del paciente, o el plan de vida de su Niño, con una historia coherente que ha sobrevivido cientos o miles de años por su apelación universal a los estratos primitivos de la mente humana, por lo menos da la sensación de trabajar desde unos cimientos sólidos, y a lo mejor puede dar indicios muy precisos de lo que hay que desviar o cambiar para evitar un mal final.

Por ejemplo, un cuento de hadas puede revelar elementos de un guión que de otra manera son difíciles de desenterrar, como el de la "ilusión de guión". El analista conciliatorio cree que los síntomas psiquiátricos tienen su origen en alguna forma de autoengaño. Pero los pacientes pueden curarse precisamente porque sus vidas y sus incapacidades están basadas en una ficción de la imaginación.

En el guión llamado "Mujer frígida", o "Espera del rigor mortis" (ERM), la madre siempre está diciendo a su hija que los hombres son unas bestias, pero que una esposa tiene el deber de someterse a su bestialidad. Si la madre insiste lo bastante, la chica puede llegar incluso a tener la idea de que, si tiene un orgasmo, morirá. Generalmente, estas madres son grandes *snoobs*, y ofrecen un escape o un "antiguión" que eleva la maldición. La hija puede tener vida sexual si se casa con una persona muy importante, como el Príncipe de las Manzanas de Oro. Pero, de no ser así, le dice equivocadamente: "Todos tus problemas terminarán cuando llegues a la menopausia, porque entonces ya no correrás el peligro de sentir el sexo."

Ahora ya parece como si tuviéramos tres ilusiones: Orgathanatos, o el orgasmo fatal; el Príncipe de las Manzanas de Oro; y el Bendito Descanso, o la menopausia purificadora. Pero ninguna de éstas es la verdadera ilusión de guión. La chica ha probado el Orgathanatos mediante la masturbación, y sabe que no es fatal. El Príncipe de las Manzanas de Oro no es una ilusión, porque es posible que ella encuentre a un hombre así, igual que puede ganar en la lotería irlandesa o tener cuatro ases jugando al póker; estas cosas son poco probables, pero no míticas; de hecho ocurren. Y el Bendito Descanso es algo que su Niño no desea en realidad. Para encontrar la ilusión del guión, necesitamos el cuento de hadas que corresponda a la ERM.

La historia de la bella durmiente

Una hada enfadada dice que Rosa Silvestre se pinchará el dedo con un huso y caerá muerta. Otra hada conmuta la pena y la convierte en cien años de sueño. Cuando tiene

quince años, Rosa Silvestre se pincha el dedo e inmediatamente cae dormida. En el mismo momento, todas las demás personas y cosas del castillo se quedan también dormidas. Durante los cien años, muchos príncipes tratan de llegar hasta ella atravesando las zarzas que han crecido a su alrededor, pero ninguno lo consigue. Por último, cuando ha pasado el tiempo fijado, llega un príncipe que consigue pasar porque las zarzas le dejan. Cuando encuentra a la princesa y la besa, ella se despierta y se enamoran. Al mismo tiempo, todas las demás personas y cosas del castillo vuelven a hacer exactamente lo que estaban haciendo, como si no hubiera ocurrido nada y no hubiera pasado el tiempo desde que se quedaron dormidas. La propia princesa sigue teniendo quince años, no 115. Se casa con el príncipe y, en una versión, viven felices el resto de sus vidas; en otra, ése es sólo el principio de sus problemas.⁵

Hay muchos sueños mágicos en la mitología. Quizás el más famoso es el de Brunilda, a la que dejan durmiendo en la montaña con un círculo de fuego a su alrededor que sólo puede traspasar un héroe, y ésa es la hazaña de Sigfrido.⁶

De una forma u otra, con ligeras alteraciones, casi todo lo que pasa en la historia de la Bella Durmiente podría ocurrir en realidad. Las chicas se pinchan los dedos y se desmayan, y caen dormidas en sus torreones, y los príncipes vagan por los bosques y buscan jóvenes hermosas. Lo único que no puede ocurrir es que todas las cosas y todas las personas no cambien ni envejezcan después de un lapso de tantos años. Ésta es una verdadera ilusión, porque no sólo es improbable: es imposible. Y ésta es precisamente la ilusión en la que se basan los guiones ERM: que cuando venga el Príncipe, Rosa tendrá otra vez quince años en vez de treinta, cuarenta o cincuenta, y tendrán toda una vida por delante. Ésta es la ilusión de la juventud mantenida, hija modesta de la ilusión de inmortalidad. Es duro decir a Rosa en la vida real que los príncipes son hombres más jóvenes, y que cuando llegan a su edad se han convertido en reyes, y son mucho menos interesantes. Ésa es la parte más penosa del trabajo del analista de guiones: romper la ilusión, informar al Niño del paciente que no existe Santa Claus, y hacérselo aceptar.

Es mucho más fácil para ambos si se puede trabajar con el cuento favorito del paciente.

Uno de los problemas prácticos de la ERM es que, si Rosa encuentra al Príncipe de las Manzanas de Oro, a menudo se siente desbordada, y tiene que encontrarle faltas y jugar a buscar la imperfección para hacerle descender a su nivel, de manera que él acaba por desear que ella vuelva a las zarzas y se duerma otra vez. En cambio, si ella se conforma con menos —el Príncipe de las Manzanas de Plata, o incluso un McIntosh ordinario de la tienda de comestibles—, se sentirá defraudada y se desahogará con él, vigilando siempre por si se presenta el Príncipe Dorado. Así, pues, ni el guión frígido ni el antiguión mágico ofrecen muchas posibilidades de realización. Además, como en el cuento, tiene que luchar con su madre además de con su bruja.

Este guión es importante porque hay muchas personas en el mundo que, de una u otra forma, se pasan la vida esperando el *rigor mortis*.

E. El drama familiar

Otra buena manera de descubrir el argumento y algunas de las líneas más importantes del guión de una persona es preguntar: "Si su vida de familia se hubiera de representar en un escenario, ¿qué clase de obra sería?" Estos dramas familiares suelen recibir el nombre de las tragedias griegas de Edipo y Electra, en las que el chico compite con el padre para conseguir a su mamá y la chica quiere a papá para ella.⁷ Pero el analista de guiones ha de saber qué pasa mientras tanto con los padres, llamados para entenderse Supideo y Artcele. Supideo es la otra cara del drama de Edipo, y expresa los sentimientos sexuales, claros o disfrazados, de la madre por su hijo, mientras que Artcele es la otra cara de Electra y muestra los sentimientos del padre hacia la chica. Una investigación detenida revelará casi siempre conciliaciones bastante obvias que demuestran que estos sentimientos no son imaginarios, aunque los padres traten de ocultarlos, generalmente jugando al "Estruendo" con el niño. Esto es, el padre,

aludado, trata de ocultar los sentimientos sexuales de su Niño respecto a su vástago poniéndose Paternal y dando órdenes al vástago en tono pendenciero. Pero en ciertas ocasiones sus sentimientos se filtran, a pesar de todos los esfuerzos por disimularlos mediante el "Estruendo" y otros ardides. En realidad, los padres más felices a menudo son los que admiran abiertamente el atractivo de sus hijos.

Los dramas de Supideo y Artcele, como los de Edipo y Electra, tienen muchas variaciones. Cuando los hijos crecen, pueden representarse como la madre que se acuesta con el amigo del hijo, o el padre que se acuesta con la condiscípula de su hija. Más adelante están las versiones todavía más "juguetonas" de la madre que se acuesta con el novio de la hija o del padre que se acuesta con la novia del hijo.* El joven Edipo puede devolver la fineza acostándose con la amante del padre, o Electra con el amante de la madre. A veces el guión familiar exige que uno o varios miembros de la familia sean homosexuales, con las correspondientes variaciones en el juego sexual infantil, incesto entre hermanos, y posteriores seducciones de sus respectivas parejas. Cualquier desviación de los papeles corrientes de Edipo (hijo que sueña con relacionarse sexualmente con la madre) o Electra (hija que sueña con el padre) indudablemente influirá en todo el curso vital de una persona.

Además de los aspectos sexuales del drama familiar, o más allá de los mismos, hay otros todavía más punzantes. Una chica homosexual rechazada por su amante, atacó a ésta, le puso un cuchillo en la garganta y gritó: "Me dejarás hacerte estas heridas, pero no me dejarás curarlas." Ésta es quizá la divisa de todos los dramas familiares, el origen de toda la angustia paterna, la base de la rebelión juvenil, y el grito de las parejas que aún no están dispuestas al divorcio. Los heridos huyen, y el grito de antes es la traducción marciana del anuncio: "Mary, vuelve a casa. Todo está perdonado." Y es por eso por lo que los niños se aferran incluso a los padres más miserables. Duele ser herido, pero ¡es tan agradable ser curado!

* Esto puede ocurrir cuando la madre no tiene ningún hijo propio con el que jugar a Yocasta, o cuando el padre no tiene ninguna hija propia.

Es increíble pensar, al principio, que el destino del hombre, toda su nobleza y toda su degradación, sea decidido por un niño de no más de seis años, y generalmente de tres, pero eso es lo que afirma la teoría del guión. Es un poco más fácil de creer después de hablar con un niño de seis años, o quizás de tres. Y es muy fácil de creer si miramos a nuestro alrededor y vemos lo que está ocurriendo hoy en el mundo, y lo que ocurrió ayer, y lo que probablemente ocurrirá mañana. La historia de los guiones humanos puede encontrarse en monumentos antiguos, en salas de justicia y depósitos de cadáveres, en garitos y cartas al director, y en los debates políticos, en los que a naciones enteras les señala el camino recto alguien que intenta demostrar que lo que le dijeron sus padres cuando era pequeño servirá para todo el mundo. Pero, afortunadamente, algunas personas tienen buenos guiones, y algunas incluso consiguen liberarse y hacer las cosas a su modo.

El destino humano muestra que, por diversos medios, los hombres llegan a los mismos fines, y por los mismos medios llegan a diversos fines. Llevan sus guiones y sus contraguiones rondándoles por la cabeza en forma de voces paternales que les dicen lo que han de hacer y lo que no han de hacer, y sus aspiraciones en forma de imágenes infantiles de cómo les gustaría ser, y entre estas tres cosas montan su espectáculo. Se encuentran enmarañados en la tela de los guiones de otras personas: primero de sus padres, luego de sus cónyuges, y, por encima de todos, los de quienes gobiernan los sitios donde viven. Hay además riesgos químicos, como las enfermedades infecciosas, y físicos, como los objetos duros a los que el cuerpo humano no puede oponer resistencia.

El guión es lo que la persona planeaba hacer en la primera infancia, y el curso vital es lo que ocurre en realidad. El curso vital está determinado por los genes, por los antecedentes paternales y por las circunstancias externas. Un individuo cuyos genes le causan un retraso mental, una deformidad física o una muerte prematura por cáncer o diabetes, tendrá pocas oportunidades de tomar sus propias decisiones vitales o de llevarlas a la práctica. El curso de su

vida estará determinado por su herencia (o quizás por una lesión producida al nacer). Si los padres a su vez sufrieron graves privaciones físicas o psicológicas cuando eran niños, eso puede destruir la posibilidad de que sus hijos lleven a cabo un guión, o quizás incluso que lleguen a formarlo. Pueden matar a sus vástagos por negligencia o abuso, o condenarlos a vivir en una institución desde temprana edad. Las enfermedades, los accidentes, la opresión y la guerra pueden acabar incluso con el plan de vida más cuidadosamente pensado y mejor sustentado. También puede acabar con éste el cruce con el guión de una persona desconocida: un asesino, un forajido o un conductor imprudente. Una combinación de estas cosas —genes más opresión, por ejemplo— puede cerrar tantos caminos a los miembros de una cierta línea que éstos tendrán pocas posibilidades de planear sus guiones, y puede hacer casi inevitable un curso vital trágico.

Pero incluso con limitaciones estrictas, casi siempre hay algunas alternativas abiertas. Una bomba, una epidemia o una matanza pueden no dejar ninguna posibilidad de elección, pero, fuera de esto, la persona tal vez pueda escoger entre matar, ser matado o suicidarse, y esta elección dependerá de su guión, esto es, de la clase de decisión que tomó en su primera infancia.

La diferencia entre el curso vital y el plan de vida puede ilustrarse examinando dos ratas utilizadas en un experimento para mostrar que las experiencias primeras de una rata madre pueden afectar a la conducta de su vástago.⁸ El primer animal se llamaba Víctor Purdue-Wistar III, o Víctor para abreviar. (Purdue-Wistar era el apellido de las ratas usadas en este experimento, y Víctor y Arturo eran los nombres de pila de sus padrinos, los experimentadores.) Víctor venía de una larga fila de objetos experimentales, y sus genes le hacían apto para aquella situación. Su madre, Victoria, había sido manoseada y acariciada cuando era pequeña. Su primo lejano, Arturo Purdue-Wistar III (Arturo) era igualmente indicado para ser objeto de experimentos. Su madre, Artura, había permanecido en su jaula y nunca había sido manoseada o acariciada cuando era pequeña. Cuando crecieron los dos primos, se descubrió que Víctor pesaba más, exploraba menos, y defecaba más a menudo que Arturo. No sabe-

mos lo que les paso a la larga, después de terminar el experimento pero probablemente dependiera de fuerzas externas, por ejemplo, de para qué necesitaran usarlos los experimentadores. Así, pues, sus cursos vitales estaban determinados por sus genes, por las primeras experiencias de sus madres, y por las decisiones tomadas por fuerzas sobre las que no intervenían y a las que no podían apelar. Cualquier "guión" o "plan" que quisieran llevar a cabo como individuos estaba limitado por todo esto. Así, pues, Víctor, a quien gustaba vegetar, podía satisfacer su gusto; mientras que Arturo, que quería explorar, estaba frustrado en su jaula; y ninguno de los dos, por muchas ganas que tuviera, podía perseguir la inmortalidad a través de la reproducción.

Tom, Dick y Harry, primos lejanos de Víctor y Arturo, tuvieron una experiencia diferente. Tom estaba condicionado para hacer presión sobre una palanca si no quería recibir una descarga eléctrica, y en recompensa le daban una pelotilla de comida. Dick estaba condicionado de la misma manera, con la excepción de que su regalo era un sorbo de alcohol. Harry también estaba condicionado para evitar la descarga desagradable, y su recompensa en vez de ésta era una descarga agradable. Luego fueron cambiándolos para que, al final, los tres aprendieran los tres programas. Después de eso, los metieron en una jaula con tres palancas: una para la comida, otra para el alcohol, y otra para la descarga agradable. Entonces cada uno podía tomar su propia "decisión" en cuanto a cómo quería pasar su vida: comiendo, yaciendo en el estupor de la embriaguez, o recibiendo estremecimientos eléctricos, o cualquier combinación o alternancia de estas tres cosas. Además, en la nueva jaula había una noria, y cada uno podía decidir si quería o no hacer ejercicio además de las otras recompensas.

Esto era exactamente igual que una decisión de guión, porque cada rata podía decidir si quería pasarse la vida como un glotón, un alcohólico, un buscador de emociones, o un atleta, o si prefería una combinación moderada. Pero aunque cada una podía seguir su "decisión de guión" y recibir las consecuencias mientras permaneciera en la jaula, el verdadero desenlace de sus vidas dependía de una fuerza mayor externa, pues el experimentador podía inte-

rumprir el experimento y romper el "guion" siempre que le apeteciera. Así, pues, sus cursos vitales y el estilo de sus vidas estaban determinados en gran medida por sus "planes de vida" hasta el desenlace final, que era decidido por otro. Pero sólo podían elegir estos "planes de vida" de entre las alternativas que les ofrecían sus "padres", los experimentadores que los programaban. E incluso esa elección estaba influida por cosas que les habían ocurrido antes.

Aunque los hombres no son animales de laboratorio, a menudo actúan como si lo fueran. A veces son metidos en jaulas y tratados como ratas, manipulados y sacrificados a la voluntad de sus amos. Pero muchas veces la jaula tiene una puerta abierta, y un hombre, si lo desea, no tiene más que salir. Si no lo hace, generalmente es su guión el que le mantiene allí. Aquello es familiar y tranquilizador, y después de mirar afuera, al gran mundo de la libertad con todas sus alegrías y todos sus peligros, vuelve a la jaula con sus pulsadores y sus palancas, sabiendo que si se dedica a accionarlos, y si acciona la palanca adecuada en el momento oportuno, tendrá garantizadas la comida, la bebida, y un estremecimiento de vez en cuando. Pero una persona enjaulada como ésta siempre espera o teme que una fuerza mayor que ella, el Gran Experimentador o la Gran Computadora, cambie aquello o acabe con todo.

Las fuerzas del destino humano son cuatro, y muy terribles: ① la programación paterna demoníaca, ayudada por la voz interior que los antiguos llamaban el *Daemon*; ② la programación paterna constructiva, ayudada por el impulso vital que llamaban *Physis* hace mucho tiempo; ③ las fuerzas externas, a las que todavía llamamos Destino; y ④ las aspiraciones independientes, para las que los antiguos no tenían ningún nombre humano, ya que para ellos eran privilegio principalmente de dioses y reyes. Como resultante de estas fuerzas hay cuatro clases de cursos vitales, que pueden estar mezclados, y llevar a una clase o a otra de destino final: de acuerdo con el guión, ① contra el guión, ② forzado o independiente. ③ ④

Como a todo clínico, al psiquiatra o al psicólogo clínico le interesa *todo* lo que pueda afectar a la conducta del paciente. En los capítulos siguientes no se intenta hablar de todos los factores que puedan afectar al *curso* vital del individuo, sino sólo de los que es sabido que tienen una fuerte influencia sobre el *plan* de vida.

Pero antes de pasar a examinar cómo se eligen, se refuerzan y se llevan a la práctica los guiones, y a disecar los elementos que los componen, deberíamos declarar que la idea no es totalmente nueva. En la literatura clásica y en la moderna hay muchas alusiones al hecho de que todo el mundo es un escenario y todos sus habitantes son meramente actores, pero las alusiones no son lo mismo que una investigación sustentada e informada sobre la materia. Muchos psiquiatras y alumnos suyos han llevado a cabo estas investigaciones, pero no han podido llegar muy lejos de una manera sistemática porque no tenían a su disposición las poderosas armas del análisis estructural (diagramación y clasificación de conciliaciones), del análisis del juego (descubrimiento del timador, del timo, del interruptor y del pago), y del análisis de guiones (la matriz del guión con los sueños, las camisetas, los cupones y otros elementos derivados de él).

La idea general de que las vidas humanas siguen los patrones que se encuentran en los mitos, leyendas y cuentos de hadas, está expuesta con gran elegancia en el libro de Joseph Campbell al que me he referido antes.⁹ Él basa su pensamiento psicológico principalmente en Jung y Freud. Las ideas más famosas de Jung a este respecto son los Arquetipos (correspondientes con las figuras mágicas de un guión) y la Persona (que es el estilo en que se representa el guión).⁹ El resto de las ideas de Jung no son fáciles de entender o de relacionar con personas reales sin un adiestramiento muy especial, y aún entonces están sujetas a diferentes interpretaciones. En general, Jung es partidario de pensar en mitos y cuentos de hadas, y ésa es una parte importante de su influencia.

Freud relaciona directamente muchos aspectos de la vida humana con un solo drama: el mito de Edipo. En lenguaje psicoanalítico, el paciente es Edipo, un "personaje"

que manifiesta "reacciones". Edipo es algo que funciona en la cabeza del paciente. En el análisis de guiones, Edipo es un drama que en realidad se está verificando ahora, dividido en escenas y actos, con un *crescendo*, un clímax y un desenlace. Es esencial que otros representen sus papeles, y el paciente vea que lo hacen. Él sólo sabe qué decir a las personas cuyos guiones encajan con el suyo. Si su guión le exige que mate a un rey y se case con una reina, tiene que encontrar un rey cuyo guión exija que lo maten, y una reina cuyo guión le exija ser lo bastante estúpida como para casarse con él. Algunos de los seguidores de Freud, por ejemplo Glover, están empezando a reconocer que Edipo es un drama y no meramente una serie de "reacciones", mientras que Rank, el principal predecesor de Campbell, mostró que los mitos y cuentos de hadas más importantes vienen de un solo argumento básico, y que este argumento aparece en los sueños y en las vidas de grandes cantidades de gente de todo el mundo.

Freud habla de la compulsión de la repetición y la compulsión del destino,⁹ pero sus seguidores no han continuado con estas ideas hasta muy lejos para aplicarlas a los cursos vitales enteros de sus pacientes. Erikson es el psicoanalista más activo a la hora de hacer estudios sistemáticos del ciclo vital humano desde el nacimiento hasta la muerte, y, naturalmente, muchos de sus descubrimientos están corroborados por el análisis de guiones. En general, puede decirse que el análisis de guiones es freudiano, pero no es psicoanalítico.

De todos los predecesores del análisis conciliatorio, Alfred Adler es el que habla de una manera más parecida a la de un analista de guiones. «Si conozco la meta de una persona sé, de una manera general, lo que ocurrirá. Estoy en situación de poner en su orden propio cada uno de los movimientos sucesivos que hace. (...) Debemos recordar que la persona sometida a observación no sabría qué hacer consigo misma si no estuviera orientada hacia alguna meta... que determina su línea vital. (...) La vida psíquica del hombre está hecha para encajar en el quinto acto igual que un personaje ideado por un buen dramaturgo. (...) Cada fenómeno psíquico, si queremos que nos haga entender algo a una persona, sólo puede captarse y comprenderse como preparación para una meta..., un esfuerzo

de cara a una proyectada compensación final y a un plan de vida (secreto)... El plan de vida permanece en el inconsciente, o sea que el paciente puede creer que se encuentra ante un hado implacable, y no ante un plan preparado y meditado durante mucho tiempo, del que él es el único responsable... Un hombre así se justifica y se reconcilia con la vida ideando una o una serie de cláusulas condicionales. "Si las condiciones hubieran sido diferentes..."

Los únicos "pero" que un analista de guiones pondría a estas afirmaciones son: 1.º, que generalmente el plan de vida no es inconsciente; 2.º, que la persona no es en modo alguno la única responsable de él, y 3.º, que la meta y la manera de alcanzarla (las conciliaciones propiamente dichas) pueden predecirse de una forma mucho más precisa todavía que la de Adler.⁹

Recientemente, el psiquiatra inglés R. D. Laing ha expuesto en una emisión radiofónica una visión de la vida que es sorprendentemente similar, incluso en su terminología, a la teoría expuesta en este libro. Por ejemplo, utiliza la palabra "requerimiento"* para referirse a una programación paterna fuerte.¹⁰ Como, en el momento de escribir esto, él todavía no ha publicado estas ideas, no es posible valorarlas adecuadamente.

Mucho más antiguos que todos éstos, sin embargo, son los analistas de guiones de la antigua India, que basaban sus pronósticos sobre todo en la astrología. Como dice muy adecuadamente el *Panchatantra*, (alrededor del año 200 a. de C.):

*Cada hombre tiene decididas estas cinco cosas
Antes de salir del útero:
La duración de sus días, su hado, su riqueza,
Su instrucción y su tumba.¹¹*

Sólo tenemos que hacer algunos ligeros cambios para poner esto al día.

*Estas cinco cosas tenéis de vuestros padres
Seis años después de salir del útero:*

* *Injunction* en inglés. (N. de la T.)

*La duración de vuestros días, vuestro hado, vuestra riqueza,
Vuestra instrucción y vuestra tumba.* [queza,

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Para un estudio del uso del análisis conciliatorio en el teatro, ver Schechner, R., "Approaches to Theory/Criticism", *Tulane Drama Review*, 10: Verano 1966, páginas 20-53. También Wagner, A., "Transactional Analysis and Acting", *Ibid.*, 11: Verano 1967, págs. 81-88, y Berne, E., "Notes on Games and Theater", en el mismo número, págs. 89-91.
2. Wagner, A., "Permission and Protection", *The Drama Review*, 13: Primavera 1969, págs. 108-110, incorpora algunos de los avances más recientes. Para la aplicación directa de la teoría del análisis de guiones conciliatorios a guiones dramáticos, ver el mismo número, págs. 110-114: Steiner, C. M., "A Script Checklist", y Cheney, W. D., "Hamlet: His Script Checklist". Ambos artículos son reediciones, extraídas del *Transactional Analysis Bulletin* (Vol. 6 de abril de 1967, y Vol. 7 de julio de 1968).
3. Para un estudio histórico de un aspecto de "los buenos" y "los malos", ver mi artículo "The Mythology of Dark and Fair: Psychiatric Use of Folklore", *Journal of American Folklore*, 1-12, 1959. Da una bibliografía de unos cien elementos, incluidos algunos de los primeros artículos psicoanalíticos sobre los cuentos de hadas.
4. No pretendo ser lo bastante erudito como para dar una lista completa de versiones o una versión autorizada de las historias de Europa, Amymona, Caperucita Roja y la Bella Durmiente. Hasta el color del toro de Europa varía en diferentes relatos, yendo desde el blanco hasta el oro. Las versiones dadas aquí son suficientes para mi propósito. Las fuentes para Europa y Amymona son las siguientes:

Mythology de Bulfinch, *The Greek Myths* de Graves, *Mythology* de Hamilton, *Classical Dictionary de Lemprière* (Londres, 1818), Hesiod and Moschus (Family Classical Library n.º XXX, Londres, 1832), *Metamorphoses* de Ovidio, y un ejemplar de mi madre de *Handbook of*

Mythology de Edwardas en el que falta la página del título (Eldredge & Brothers, fecha desconocida).

Caperucita Roja viene de *Blue Fairy Book, The Grimms' Fairy Tales* de Andrew Lang (Grosset & Dunlap edition), y *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend* de Funk & Wagnalls (Nueva York, 1950). En Francia se la conoce como "Petit Chaperon Rouge", o "Caperucita Roja" (Perrault, 1697) y en Alemania como "Rotkäppchen", o "Gorrita Roja".

La tendencia psicoanalítica a concentrarse en el hecho de que llenen de piedras la barriga del lobo es irrelevante para nuestro propósito, y, de todos modos, este episodio me parece más bien una interpolación. La literatura psicoanalítica sobre Caperucita empieza con dos trabajos en 1912, uno de O. Rank y el otro de M. Wulff, seguidos por el trabajo de Freud sobre "La presencia de material de los cuentos de hadas en los sueños" (1913), más fácilmente accesible en la edición en rústica de su *Delusion and Dream* (Beacon Press, Boston, 1956). Uno de los estudios más famosos es el de Erich Fromm en *The Forgotten Language* (Grove Press, Nueva York, 1951). Fromm dice: «La mayor parte del simbolismo de este cuento puede entenderse sin dificultad. La "caperucita de terciopelo rojo" es un símbolo de la menstruación». No dice quién puede entenderlo sin dificultad, o para quién es un símbolo de la menstruación. Un trabajo reciente de L. Veszy-Wagner, "Little Red Riding Hood on the Couch" (*Psychoanalytic Forum*, 1:399-415, 1966), por lo menos da material para probarlo, aunque no es convincente. Probablemente las mejores sugerencias son las que hace Elizabeth Crawford en su trabajo "The Wolf As Condensation" (*American Imago*, 12:307-314, 1955).

En la vida real, los lobos no son tan malos como aparecen en los cuentos. Ver "Wolves Social as Dogs... can be taught to be friendly to people", de P. McBroom, *Science News* 90:174, 10 de septiembre de 1966. Resume los estudios de G. B. Raab y J. H. Woolpy sobre la vida social de los lobos, de los que se deduce que, al parecer, los lobos también juegan a la "Pata de palo", y cojean como si pidieran una consideración especial.

5. "La Bella Durmiente" o "Rosa Silvestre" viene también del *Blue Fairy Book* de Andrew Lang y de los Grimm. Hay una versión ampliada, con unas siniestras ilustraciones de Arthur Rackham, que es también muy popular.
6. Para mayor información sobre el uso reciente de los

cuentos en psiquiatría, ver Heuscher, J. A *Psychiatric Study of Fairy Tales*, C. C. Thomas, Springfield, 1963. Da una interpretación simbólica existencial. El análisis que hace D. Dinnerstein de la historia de "La sirenita" ("The Little Mermaid") (*Contemporary Psychoanalysis*, 104-112, 1967), utiliza un método "maduracional" que implica algunos de los elementos relacionados con la evolución de un guión.

Más directamente relacionada con el análisis de guiones, sin embargo, está la obra de H. Dieckmann, que relaciona cuentos de hadas con los patrones de vida de sus pacientes de un modo sistemático. Ver Dieckmann, H. "Das Lieblingmärchen der Kindheit und seine Beziehung zu Neurose und Persönlichkeit", *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 6:202-208, agosto-septiembre, 1967. También *Märchen und Träume als Helfer des Menschen*. Bonz Verlag, Stuttgart, 1966.

7. Cfr. Flugel, J. C., *The Psychoanalytic Study of the Family*, Hogarth Press, Londres, 1921.
8. Denenberg, V. H. y Whimby, A. E., "Behavior of Adult Rats is Modified by the Experiences Their Mothers Had as Infants", *Science*, 142:1.192-1.193, 29 de noviembre de 1963.
9. La bibliografía de los orígenes históricos del concepto de guión es la siguiente:
Adler, A., "Individual Psychology", en *The World of Psychology*, ed. G. B. Levitas, George Braziller, Nueva York, 1963.
Campbell, J., *The Hero With A Thousand Faces*, Pantheon Books, Nueva York, 1949.
Erikson, E., *Childhood and Society*, W. W. Norton & Company, Nueva York, 1950.
Freud, S., *Beyond the Pleasure Principle*, International Psychoanalytical Press, Londres, 1922.
Glover, E., *The Technique of Psycho-Analysis*, International Universities Press, Nueva York, 1955.
Jung, C. G., *Psychological Types*, Harcourt, Brace & Company, Nueva York, 1946.
Rank, O., *The Myth of the Birth of the Hero*, Nervous and Mental Disease Monographs, Nueva York, 1910.
10. Utilizada por primera vez en este contexto por C. M. Steiner (*Transactional Analysis Bulletin*, 5:133, Abril 1966).
11. *Panchatantra*, trad. A. W. Ryder, University of Chicago Press, 1925, pág. 237. Aunque estas fábulas datan del 200 a. de C., esta versión es de un manuscrito del año

1199 d. de C., probablemente del código hebreo. El original en cinco libros se ha perdido, pero muchos de los cuentos se repiten en el medieval *Hitopadesa*, en cuatro libros. Algunos sostienen que el original sánscrito data del año 300 d. de C.

4

Influencias prenatales

A. Introducción

El escenario del guión empezó hace muchísimos años, cuando por primera vez salió vida del barro, y empezó a transmitir los resultados de sus experiencias químicamente, a través de los genes, a sus descendientes. Esta vía química culminó en la araña, que teje su extraña geometría circular sin instrucción, porque las espirales de sus cromosomas le suministran un trazado instantáneo para construir un puente en cualquier rincón donde abunden las moscas.¹ En su caso, el guión está escrito en moléculas fijas de ácidos orgánicos (DNA) legados por sus padres, y se pasa la vida como un penado, siguiendo las instrucciones sin ninguna posibilidad de desviación o mejora salvo las que puedan venirle de alguna droga o de algún accidente fuera de su intervención.

En el hombre, también, los genes determinan químicamente algunos de los patrones de conducta que debe seguir, y de los que no se puede desviar. También marcan el límite máximo de sus aspiraciones individuales: hasta dónde puede llegar como atleta, pensador o músico, por ejemplo, aunque, debido a barreras psicológicas grandes

o pequeñas, pocos hombres desarrollan plenamente sus posibilidades ni siquiera en estos campos. Más de un hombre con la química de un gran bailarín se pasa la vida bailando con los platos de los demás en un restaurante, y otros con los genes de un matemático se pasan la vida haciendo trampas en los papeles de otras personas en el cuarto trasero de un banco o de la oficina de un corredor. Pero dentro de sus limitaciones químicas, sean cuales fueren, cada hombre tiene enormes posibilidades de determinar su propio destino. Sin embargo, generalmente sus padres lo deciden por él mucho antes de que él pueda ver lo que están haciendo.

✓ Cuando la vida se liberó hasta cierto punto de los rígidos patrones químicos, poco a poco vinieron a sustituirlos otras formas de regular la conducta. La más primitiva de éstas es probablemente la impresión, que es apenas un paso más allá del reflejo.² La impresión asegura que un organismo infantil seguirá automáticamente a cierto objeto y lo tratará como a una madre, tanto si es su madre como si es meramente una tarjeta amarilla que se le pasa por delante tirando de una cuerda. Esta respuesta automática ayuda a asegurar su supervivencia en momentos de tensión, pero si se desvía también puede crear problemas.

✓ El siguiente paso vino cuando algunos animales permanecieron con sus madres y empezaron a aprender por medio del juego; los patrones demasiado complejos o variables para ser transmitidos a través de los genes podían enseñarse con un mordisco juguetón, o un balanceo, o un golpe en la oreja.³ Luego vinieron la imitación y la respuesta a señales dadas con la voz, de manera que los jóvenes no sólo podían hacer lo que sus genes les inducían a hacer, y lo que aprendían en el regazo de sus madres, sino también lo que veían y oían en la vida real de los mares, las llanuras y los bosques.

✓ Ahora sabemos que casi todas las clases de organismos vivos pueden ser "amaestrados": las bacterias pueden ser acondicionadas químicamente para usar una clase de azúcar en vez de otra. Casi todos los demás animales, de los gusanos para arriba, pueden ser acondicionados psicológicamente, por reflejos, hasta llegar a adquirir patrones de conducta nuevos y especiales. Probablemente esto es

también químico, en último término, y depende de clases más flexibles de ácido desoxirribonucleico que las que se encuentran en los genes. Pero el acondicionamiento requiere acondicionadores y éstos son algo diferente. Tienen que estar en una dimensión distinta de los organismos a los que acondicionan. Esto significa que deben ser domesticados. La domesticidad en los animales significa que el animal obedece a su amo incluso cuando éste no está. Esto es diferente del acondicionamiento, porque éste requiere un estímulo exterior para poner en marcha determinado patrón de conducta, mientras que la domesticidad asegura la conducta, porque el estímulo está dentro de la cabeza del animal. Un animal acondicionado obedecerá a la voz de su amo cuando la oiga; un animal domesticado no necesita oír el sonido, porque lo lleva en el cerebro. Así, a los animales salvajes se les puede acondicionar para que hagan trucos cuando se lo ordene el domador, pero no pueden ser domesticados fácilmente. Los animales domesticados van más lejos; se les puede enseñar a actuar como desea su amo incluso cuando éste no está. Hay varios grados de domesticidad, y los animales más domesticados de todos son los niños.

✓ Los animales más inteligentes —monos, simios y personas (y quizá también los delfines)— tienen otra capacidad especial, que es la de invención. Esto significa que pueden hacer cosas que ninguno de su especie ha hecho nunca antes: cualquier cosa, desde colocar una caja de madera encima de otra, o juntar dos varas para formar una más larga,⁴ hasta ir a la luna.

✓ Para explicar esta progresión, podemos suponer que el ácido desoxirribonucleico está evolucionando y tomando formas cada vez más flexibles y dúctiles. Empezó constituyendo las quebradizas moléculas de los genes, que no se pueden moldear, sino sólo romper; luego se ablandó de manera que podía ser ligeramente alterado por golpes de condicionamiento suaves y repetidos, aunque daba un salto atrás si éstos no eran reforzados de vez en cuando. Luego se ablandó todavía más, y pudo registrar los ecos de voces y acontecimientos desvanecidos, y conservarlos durante toda una vida, mucho después de haber sido olvidados. En una forma todavía más flexible, se convirtió en el vehículo de la memoria y la conciencia. Y en su forma

mas sensible, de momento, cambia y vibra impulsado por los céfiros de la experiencia para darnos el pensamiento y la invención. Ninguno de los que ahora vivimos sabrá nunca qué pasará cuando se vuelva todavía más delicado en sus respuestas, pero algún día nuestros descendientes serán seres portentosos a los que, en la actualidad, sólo los poetas pueden contemplar vagamente.

Los seres humanos tienen todas las capacidades anteriormente mencionadas. Sus patrones de conducta están determinados por genes de reflejos rígidos, por las impresiones primitivas, por el juego y la imitación infantiles, por el amaestramiento paterno, por la doma social y por la invención espontánea. En los guiones entra todo esto. El ser humano típico, al que llamaremos "Jeder", representa a casi todos los miembros de la raza humana de cualquier tierra o clima. Lleva a cabo su guión porque sus padres se lo implantaron en la cabeza a temprana edad, y ahí se queda para el resto de su vida, incluso después de que la "carne" vocal de sus padres haya desaparecido para siempre. Actúa como la cinta de una computadora o el rollo de una pianola, que da las respuestas en el orden planeado mucho después de que la persona que hizo los agujeros haya salido de escena. Jeder, mientras tanto, está sentado ante la pianola, moviendo los dedos sobre el teclado con la ilusión de que es él quien lleva la balada popular o el sublime concierto a su conclusión previsible.

B. Influencias ancestrales

En una entrevista clínica se puede seguir la pista de algunos guiones hasta llegar a los bisabuelos, y, si la familia tiene una historia escrita, como suele ocurrir con los reyes y sus cortesanos, se puede llegar a retroceder mil años. Sin duda los guiones empezaron cuando aparecieron sobre la tierra las primeras criaturas humanas,⁵ y no hay ninguna razón para sospechar que sus escenas, sus actos y sus desenlaces fueran diferentes de los de ahora. Indudablemente, los cursos vitales de los reyes de Egipto, que son las biografías dignas de confianza más antiguas que tenemos, son típicos guiones. La historia de

Amenhotep IV, de hace 3.500 años, que cambió su nombre por el de Ikhnaton, es un buen ejemplo.⁶ Con este cambio logró la grandeza y se atrajo la furia de los que le seguían. Si puede obtenerse información sobre antepasados remotos, o sobre los bisabuelos, tanto mejor para el análisis de guiones, pero en la práctica ordinaria, en la mayoría de los casos, éste empieza con los abuelos.

Es de todos sabido, e incluso es proverbial, lo mucho que los abuelos, vivos o muertos, influyen en la vida de sus nietos. Para un buen guión: "Si quiere hacer una señora, empiece por la abuela", y para uno malo: "Son tres generaciones en mangas de camisa". Muchos niños, a temprana edad, no sólo quieren imitar a sus antepasados, sino que en realidad les gustaría *ser* sus propios abuelos.⁷ Este deseo no sólo puede tener una fuerte influencia sobre sus guiones vitales sino que puede causar considerable confusión en sus relaciones con sus padres.⁸ Se dice que las madres norteamericanas, en particular, apoyan a sus padres más que a sus maridos, e incitan a sus hijos a seguir el ejemplo del abuelo en vez del de papá.⁹

La pregunta más fecunda que se puede hacer con respecto a las influencias ancestrales es: "¿Qué clase de vida llevaban tus abuelos?" Generalmente se responde a esto con cuatro tipos de relato.

1. *Orgullo ancestral.* Un triunfador o "príncipe" declarará sin darle mayor importancia: "Mis antepasados eran los reyes de Irlanda", o "Mi tatarabuelo era el Gran Rabino de Lublín." Parece que el que habla tiene "permiso para seguir las huellas de estos antepasados y convertirse en una personalidad destacada. Si la declaración se hace pomposa o solemnemente, sin embargo, probablemente el que habla es un fracasado o "rana", y está utilizando a sus antepasados para justificar su existencia, porque él, personalmente, no tiene "permiso" para sobresalir.

Si la respuesta es: "(Mi madre siempre me estaba diciendo que) mis antepasados eran reyes irlandeses, ja, ja," o "(Mi madre siempre me estaba diciendo que) mi tatarabuelo era el Gran Rabino, ja, ja", generalmente no se da desde una buena situación; el que habla tiene permiso para imitar a sus ilustres antecesores, pero sólo en sus características de fracasados. Estas respuestas pueden significar: "Soy tan borracho como debía de serlo un rey

mandes, en esto me parezco a un rey irlandés, ¡ja, ja!" o "Soy tan pobre como debía de serlo un Gran Rabino; en esto me parezco a un Gran Rabino, ¡ja, ja!" En estos casos, la programación primitiva era: "Tú descienes de reyes irlandeses, y ellos eran grandes bebedores", o "Tú descienes de un Gran Rabino, y los rabinos eran muy pobres." Esto equivale a una directriz: "Sé como tu famoso antepasado... —con el claro sentido implícito de la madre—, o sea que bebe mucho, como hace tu padre"; o bien: "...o sea que no ganes dinero, que tu padre no lo gana."

En todos estos casos, el antepasado es un *euhemeros*,¹⁰ un modelo heroico del pasado que puede ser imitado, pero nunca superado, y éstas son las diferentes maneras como las personas pueden tratar a los *euhemeri*.

2. *Idealización*. Ésta puede ser romántica o paradójica. Así, un triunfador puede decir: "Mi abuela era un ama de casa maravillosa", o "Mi abuelo vivió hasta los noventa y ocho años y conservaba todos los dientes y no tenía el pelo gris." Hay una clara indicación de que al que habla le gustaría seguir las románticas huellas del abuelo y está basando su guión en eso. Un fracasado expresará una idealización paradójica: "Mi abuela era una mujer fuerte y realista, pero en sus últimos años se volvió senil". Esto implica claramente que, tal vez fuera senil, pero era la mujer más lista de todo el hospital del estado; y además, que ése es también el guión de la persona que habla: ser la mujer más lista del hospital del estado. Desgraciadamente, este montaje es tan frecuente que la competición en las salas para ser la mujer más lista del hospital puede llegar a ser muy ardua, turbulenta y desalentadora.

3. *Rivalidad*. "Mi abuelo dominaba a mi abuela", o "Mi abuelo era una persona débil que dejaba que todo el mundo le empujara." Éstas son a menudo las respuestas "neuróticas" que los psicoanalistas interpretan como manifestaciones del deseo del niño de ser más poderoso que sus padres. "El abuelo es la única persona que puede contestar a mi madre... Me gustaría ser como él", o "Si yo fuera el padre de mi padre, no sería un cobarde, ya le enseñaría." El informe de Karl Abraham⁸ muestra lo muy relacionadas con los guiones que están estas actitudes, en las que el niño se entrega a fantasías donde él es el

príncipe de un reino imaginario cuyo rey es como su padre. Luego viene el padre del rey, que es mucho más poderoso que el rey. Una vez, cuando el niño fue castigado por la madre, dijo: "Ahora me casaré con la abuelita". O sea que su proyecto secreto (pero no inconsciente) de entonces se basa en un cuento de hadas en el que él llega a ser más poderoso que sus padres, convirtiéndose en su propio abuelo.

4. *Experiencias personales*. Éstas conciernen a verdaderas conciliaciones entre los niños y sus abuelos, que son influencias muy fuertes a la hora de moldear el guión del niño. Una abuela puede poner a un niño en el camino del heroísmo,¹¹ o, por otra parte, un abuelo puede seducir a una niña y convertirla en una Caperucita Roja.

En general, a los abuelos, como muestran la mitología y la experiencia clínica, se les mira con sobrecogimiento o terror, así como a los padres se les puede mirar con admiración o temor. Los sentimientos más primitivos de sobrecogimiento y terror influyen en la formación de la visión infantil del mundo durante las primeras fases de la construcción del guión.¹²

C. El escenario de la concepción

El contexto en el que fue concebido Jeder puede tener una fuerte influencia a la hora de decidir su plan de vida y su destino último. Este contexto empieza con la boda de sus padres, si es que la hubo. A veces la joven pareja se casa con muchas ganas de tener un hijo y heredero. Esto es particularmente fácil que ocurra cuando el matrimonio es arreglado o alentado por sus familias, especialmente si hay algo que heredar, como un reino o una compañía. Entonces el hijo es educado de acuerdo con su situación, y aprende todas las artes y oficios convenientes para los reyes o presidentes. Así, pues, le dan el guión ya escrito, y para abdicar de él tendría que hacer un acto de renuncia heroico. Si el primogénito en estos casos es una chica en vez de un chico, puede encontrarse con dificultades; esto se ve a menudo en las hijas primogénitas de banqueros, que pueden ir a la deriva y convertirse en homosexua-

ios, artistas de strip-tease, o casarse con donemios impreviosos e irresponsables, o vagos que se aprovechan de su dinero. En algunas situaciones, el padre puede incluso divorciarse de la madre si ella no le da un hijo varón, dejando a las hijas con una aguda sensación de falta original por haber nacido hembras.

Por otra parte, puede ocurrir que el padre no tenga intención de casarse con la madre, y desaparezca de la escena para no volver nunca más en cuanto ella le anuncie que está embarazada. Esto deja que el joven héroe siga su propio camino casi desde el día de su nacimiento. A veces es la madre la que se marcha. Pero incluso los que son padres de mala gana pueden aceptar a un niño que no querían porque es una deducción para el impuesto sobre la renta o un título de bienestar. El adolescente puede darse cuenta de esto, y, cuando le pregunten quién es, o cuál es su guión, contestará: "Soy una deducción en el impuesto sobre la renta (un título de bienestar)."

Si el niño tarda en ser concebido, el deseo de sus padres puede llevarlos a consagrarle antes de su nacimiento, como es el caso en muchas leyendas de personas famosas, y en los cuentos como el de Rapunzel: otra vez la vida real se parece a la literatura, o, como dice Oscar Wilde, la naturaleza imita al arte. Esto suscita otras interesantes preguntas que recorren toda la escala de la tragedia y el romance. ¿Y si Romeo hubiera engendrado un niño, Ofelia hubiera dado a luz, o Cordelia hubiera quedado embarazada? ¿Qué habría sido de estos vástagos? Los hijos de Medea, y los pequeños príncipes de la torre de Londres son los ejemplos más célebres de niños víctimas de los guiones de sus padres, mientras que los niños y niñas vendidos como esclavos con fines sodomíticos en ciertos países árabes son los ejemplos más oscuros.¹³

La forma en que se lleva a cabo la impregnación propiamente dicha puede llamarse la actitud conceptiva. ¿Fue debida a accidente, pasión, amor, violencia, engaño, despecho o resignación? Si se debió a alguna de estas causas, ¿cuáles fueron los prolegómenos y la preparación del hecho? Si fue planeado, ¿fue planeado en frío o en caliente, de una forma sencilla o estudiada, hablándolo mucho o mediante una fuerte comunión silenciosa? El guión del niño puede tener las mismas cualidades. ¿Se considera el

algo serio, casual, o algo más? ¿Se intentó un aborto? ¿Se hicieron varios intentos? ¿Cuántos abortos o intentos hubo durante embarazos anteriores? Aquí es posible un número casi infinito de preguntas de diferentes grados de sutileza, y todos estos factores pueden influir en el guión del niño que todavía no ha nacido. Una de las situaciones más corrientes está graciosamente resumida en una quintilla popular:

*Había un joven llamado Horn
Que deseaba no haber nacido.
No habría nacido
Si su (padre, madre) hubiera visto
Que la punta de la goma estaba rota.**

Incluso esta genealogía casera no es de una simplicidad tan sombría como pudiera parecer, pues hay varias posibilidades. Por ejemplo, una cosa es que ni el padre ni la madre supieran que el condón era defectuoso; otra, que la madre lo supiera y no se lo dijera al padre; y una tercera, que el padre lo supiera y no se lo dijera a la madre.

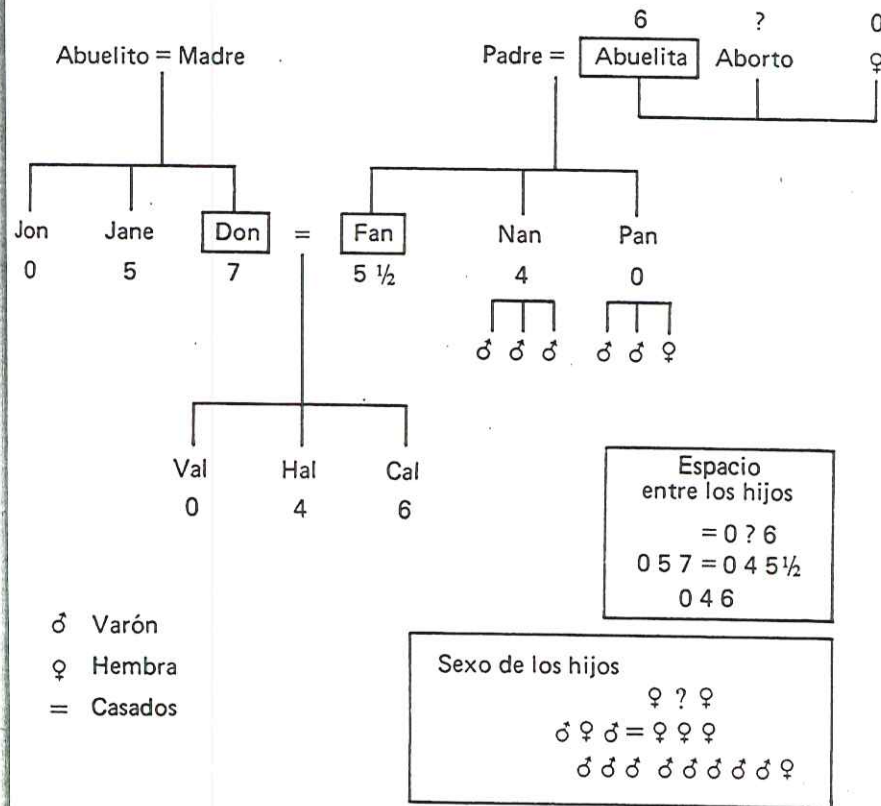
Por el lado bueno, están los casos en que tanto el padre como la madre quieren tener hijos y están dispuestos a aceptarlos cuando vengan. Si una mujer que decidió cuando era pequeña que su ambición era casarse y tener hijos se encuentra con un hombre que tomó la misma decisión cuando era pequeño, entonces el vástago tiene un buen principio. En este caso, las dificultades biológicas que surjan pueden hacer al niño algo todavía máspreciado: si la mujer tiene repetidos abortos, o el hombre un bajo nivel de esperma y la impregnación tarda varios años en producirse, entonces, como ya hemos señalado, el niño puede ser considerado un verdadero milagro. En cambio, la séptima niña seguida o incluso el séptimo chico, pueden ser recibidos con sentimientos mezclados, y quizás empiecen su vida como una broma familiar.

* *There was a young (fellow, lady) named Horn / Who wished (he, she) had never been born. / (He she) wouldn't have been / If (his, her) (father, mother) had seen / That the end of the rubber was torn.*

D. Posición por nacimiento

Aquí el factor más importante es el guión de los padres. ¿Encaja Jeder en él, o es de sexo distinto al deseado, o llega en un momento inoportuno? ¿Exige el guión de su padre que él sea un sabio y, en vez de eso, resulta que sale futbolista? ¿O viceversa? ¿Está el guión de su madre de acuerdo con el de su padre, o es contrario a él a este respecto? Además oírás tradiciones de los cuentos de hadas y la vida real. Se espera que el menor de tres hijos actúe como un estúpido hasta que se pongan las cartas boca arriba, y entonces venza a sus hermanos. Si resulta ser el séptimo hijo de un séptimo hijo, se ve casi obligado a ser un profeta. Más en concreto, los guiones de los padres pueden exigir que éstos sean glorificados o castigados por uno de sus hijos, que por lo tanto debe ser un éxito colosal o un fracaso colosal. A menudo se elige al hijo primogénito para este honor.¹⁴ Si el guión de la madre exige de ella que sea una viuda inválida en su vejez, entonces hay que educar desde el nacimiento a uno de los hijos para que permanezca con ella y la cuide, mientras que a los demás hay que enseñarles a corretear por ahí y representar el papel de ingratos. Si el hijo soltero o la hija soltera de cuarenta años decide romper el guión marchándose de casa o, lo que es peor, casándose, la madre responderá, comprensible y lastimosamente, teniendo graves ataques de alguna enfermedad. Que estos montajes responden a guiones está demostrado por el frecuente cambio por el que la madre "inesperadamente" lega el grueso de su fortuna a los ingratos, dejando al que cuidaba de ella una renta miserable.

La norma general es que, si no intervienen otras cosas, los niños seguirán el guión de sus padres en lo que respecta a la constelación familiar, y esto puede mostrarse muy bien tomando los factores más simples: número de hijos y diferencia de edad entre éstos. (El sexo de los hijos no puede considerarse, pues todavía está fuera del dominio de los padres... afortunadamente, pues es una manera de romper los guiones de una generación a otra, de forma que algunos niños, por lo menos, tengan una posibilidad nueva.) Una investigación cuidadosa entre una serie de fa-



Un árbol de guión familiar
Los Able

FIG. 5

milia revelará un número sorprendente de "coincidencias" a este respecto.

La figura 5 muestra este árbol de guión familiar. En la familia Able había tres chicos: Cal, Hal y Val. Cuando nació Val, Hal tenía cuatro años y Cal seis, o sea que su diferencia de edad era 0-4-6. Su padre, Don, era el mayor de tres hijos con una diferencia de 0-5-7. Su madre, Fan, era la mayor de tres chicas con una diferencia de 0-4-5. Sus dos hermanas, Nan y Pan, también tenían tres hijos cada

una. La madre de Fan era la mayor de dos chicas con una diferencia de 0-6, con un aborto entre ellas. Como vemos, todos estos grupos de tres estaban espaciados dentro de un período de cinco a siete años fértiles.¹⁵ Este tipo de árbol familiar muestra cómo algunas personas tienden a seguir el ejemplo de sus padres en la planificación familiar en lo que se refiere al número de hijos y a la diferencia de edad entre ellos. Consideremos algunas de las posibles directrices de guión que pueden haber pasado del Abuelito y la Abuelita a Don y Fan en este caso particular.

a. "Cuando seas mayor, ten tres hijos, y luego serás libre para hacer lo que te guste." Ésta es la más flexible y no implica ninguna prisa ni coacción. El miedo al "fracaso del guión" y a la pérdida del amor de la madre sólo puede darse si Fan se aproxima a la menopausia sin haber tenido los tres hijos requeridos. Pero fíjense en que Fan no es libre *hasta* que tiene el tercer niño. Éste es un guión de "Hasta".

b. "Cuando seas mayor, ten por lo menos tres hijos." Aquí no hay coacción, pero puede haber una sensación de prisa, particularmente si el Abuelito o la Abuelita hacen bromas acerca de la fertilidad de Don y Fan. Éste es un guión de "Final abierto", pues Fan es libre de tener todos los hijos que quiera después del tercero.

c. "Cuando seas mayor, no tengas más de tres hijos." No hay prisa, pero hay coacción, y Don y Fan pueden estar inquietos ante la perspectiva de ulteriores embarazos después de haber nacido los tres hijos. Éste es un guión de "Después", pues implica que habrá problemas si hay algún niño después del tercero.

Ahora consideremos el punto de vista de Fan si tuviera un cuarto hijo, Pedwar, bajo cualquiera de estas directrices. (a) significa: "Los tres primeros hijos pertenecen a la Abuelita, y se han de educar a su modo." Pedwar entonces se convierte en "el chico de Fan", y quizás no le eduquen igual que a Cal, Hal y Val. Fan puede usar su propia autonomía con él, y él, cuando sea mayor, puede que sea más libre y autónomo que los demás. Fan puede tratarle como trataba a su muñeca andrajosa, Ann. Ann era una muñeca muy especial a la que ella quería a su modo cuando era pequeña, mientras que a las demás muñecas había que cuidarlas al modo de la Abuelita. En otras pa-

labras, Ann puede haber preparado una "pista de guión" para Pedwar que Fan puede recorrer después de haber cumplido el deber que le imponía la Abuelita; (b) es parecido a (a) salvo en que la Abuelita tiene más influencia sobre Pedwar que bajo el plan (a), porque puede considerarse una gratificación extraordinaria concedida por la Abuelita, en vez de una elección libre. Bajo el plan (c), Pedwar tiene problemas, porque Fan ha desobedecido a la Abuelita al tenerlo a él; por lo tanto debe ser educado como un niño "no querido", de un modo desafiante, incómodo o culpable. En un caso así, si nuestra hipótesis de trabajo es correcta, las personas que lo rodean observarán una y otra vez lo diferente que es él de sus tres hermanos mayores.

El siguiente punto a considerar es el de los juegos a los que juegan los padres en lo referente a las dimensiones de sus familias. Por ejemplo, Ginnie era la mayor de once niños, y su madre, Nanny, se quejaba de que no había querido tener los cinco últimos. Sería ingenuo suponer que Ginnie estaría programada para tener seis hijos, porque no era así. Estaba programada para tener once hijos y quejarse de que no había querido tener los cinco últimos. De esta manera podría jugar al "Allá voy otra vez", al "Acosada", y al "Mujer frígida" en años posteriores, igual que hizo su madre. De hecho, este ejemplo puede usarse como una prueba de finura psicológica. Dada la pregunta: "Una mujer tenía once hijos y se quejaba de que no había querido tener cinco de ellos. ¿Cuántos hijos tendrá probablemente su hija mayor?", el analista de guiones contestaría: "Once". Las personas que respondan: "Seis" tendrán dificultad para entender y predecir las reacciones humanas, ya que esta respuesta supone que la conducta importante, igual que la conducta trivial, está motivada "racionalmente", cuando no es así. Generalmente está decidida por las directrices paternas del guión.

Al investigar sobre este aspecto, primero se pregunta a los padres del paciente cuántos hermanos y hermanas tiene cada uno; segundo, cuántos hijos quieren tener; y tercero (pues, como saben bien todos los ginecólogos, muchas veces "del dicho al hecho hay un gran trecho"), cuántos esperan tener en realidad. Si los padres aprenden a distinguir correctamente sus estados del ego, puede conseguirse mucha más información haciendo la segunda y la tercera

preguntas en forma estructural: "¿Cuántos hijos (quiere, espera) tener su (Padre, Adulto, Niño)?" Esto puede revelar conflictos, que en otro caso permanecerían ocultos, entre los tres estados del ego, y entre el padre y la madre, y estos conflictos tienen una influencia importante sobre las directrices del guión que están dando al paciente. Una versión todavía más refinada de esto, con su correspondiente aumento en la información obtenida (siempre que los padres hayan aprendido a entender la pregunta), es preguntarlo incluyendo doce apartados en vez de seis: "¿Cuántos hijos (quiere, espera) tener su Padre (nutricio, dominante), su Adulto y su Niño (natural, adaptado, rebelde)?"¹⁶

En cuanto al propio paciente, la pregunta más provechosa que se le puede hacer, ya que lo más probable es que pueda responder a ella, es: "¿Cuál es su posición en la familia?", y a continuación: "¿Cuándo nació usted?" Hay que averiguar la fecha exacta de nacimiento del hermano que está inmediatamente encima de él, y la del que está inmediatamente debajo, para poder calcular las diferencias en meses, si los niños vinieron muy seguidos. Si el que habla entra en un mundo que ya está ocupado por una hermana o un hermano, habrá una considerable diferencia en las decisiones de su guión según si ese hermano se lleva con él once meses, treinta y seis meses, once años o veinte años. Esta diferencia dependerá no sólo de su relación con ese hermano sino también de la actitud de sus padres respecto a esa forma particular de espaciar a los hijos. Estas mismas consideraciones se aplican al nacido a continuación del paciente: es importante saber la edad exacta del que habla: por ejemplo, si tenía once meses, diecinueve meses, cinco años o dieciséis años cuando apareció en escena el siguiente niño. En general, todos los hermanos nacidos antes de que el que habla cumpla siete años tendrán una influencia decisiva en su guión, y uno de los factores importantes es el número de meses de diferencia que hay entre ellos pues, como hemos observado antes, esto afectará no sólo a su propia actitud, sino también a la de sus padres. Se dan notables variaciones si el que habla es gemelo, o vino antes o después de unos gemelos.

En algunos casos, cuando al paciente le interesa la

astrología, la meteorología o la hagiología, la fecha exacta de su nacimiento será muy significativa para su guión. Esto es especialmente importante si los padres tenían un interés parecido por el calendario.

E. Guiones de nacimiento

Otto Rank creía que las circunstancias del nacimiento propiamente dicho, el "trauma del nacimiento", quedan impresas en la psique del niño y a menudo reaparecen en forma simbólica en su vida posterior, particularmente como un deseo de volver a la dichosa paz del útero, como describió su discípulo Fodor.¹⁷ Si fuera así, los temores y los anhelos que se suscitan al pasar bajo ese arco por el que ningún hombre puede volver a pasar, por esa calle original de una sola dirección que presenta la naturaleza, indudablemente aparecían como elementos importantes en el guión. Quizá lo hacen, pero no hay manera de comprobarlo, incluso comparando los nacimientos cesáreos con los normales. De forma que la influencia del "trauma del nacimiento" sobre el guión vital permanece en el reino de la conjetura. De hecho, los guiones de la vida real sobre los que se ha dicho que estaban basados en el dato de una cesárea, igual que sus contrapartidas teatrales, no son convincentes. Igual que en *Macbeth*, el hecho se explota como un mero juego de palabras o acertijo, un *foetus ex machina*, y no forma la base seria de un guión. Sin embargo, es bastante probable que un niño al que dicen después que nació por cesárea, y puede entender lo que eso significa, incorpore de alguna manera ese hecho a su guión y haga un montaje sobre esa base cuando se entere de quiénes fueron sus distinguidos predecesores. Para decirnos sobre este punto, hemos de esperar a que se coleccionen una buena serie de casos.

En la práctica, los dos "guiones de nacimiento" más corrientes son el "Guión del expósito" y el "Guión de la madre desgarrada". El Guión del Expósito surge de las fantasías de niños adoptados, o incluso naturales, sobre sus "verdaderos" padres, y aparece como una versión del Mito del Nacimiento del Héroe descrito por Otto Rank en

su libro de ese título.¹⁸ El Guión de la madre desgarrada también es corriente, y, según mi experiencia, se da con parecida frecuencia en ambos sexos. Este guión se funda en que la madre dice al niño que ella ha tenido mala salud desde que nació él; o, en una forma más viciosa, que su nacimiento la dejó tan aplastada que nunca ha vuelto a ser la misma. La reacción de él, y su guión, se basa en lo que ha observado por sí mismo. Si en realidad la madre ha estado inválida o lisiada durante toda la vida del hijo, entonces él se siente obligado a asumir toda la responsabilidad, y ningún razonamiento de Adulto convencerá a su Niño de que no fue él quien lo hizo. Sin embargo, si el deterioro no es visible, y particularmente si alguien de la familia, por ejemplo el padre, da a entender o afirma que la enfermedad de la madre es fingida, entonces el guión del paciente tendrá una fuerte carga de ambigüedad, hipocresía y explotación. A veces la madre no hace la acusación, pero se la deja al padre, a la abuela o a una tía. Entonces el guión que surge tiene tres ramas, con importantes mensajes y anuncios, generalmente "malas noticias", procedentes de un tercero. Es fácil ver que, así como el Guión del Expósito es el Mito del Nacimiento del Héroe, el Guión de la Madre Desgarrada es el Mito del Nacimiento del Villano, un hombre cargado desde su nacimiento con el horrendo crimen del matricidio, o, más exactamente, de la matriclastia. "Mi madre murió al nacer yo" casi siempre es demasiado para cualquiera, y no puede soportarse sin ayuda. Si la madre fue perjudicada o tiene un cistocelo, nunca es demasiado tarde para repararlo, y, cuanto menos se hable de ello, mejor.

F. Nombres y apellidos

Roger Price, en su libro *Cómo no hay que llamar al niño*, da una lista de nombres norteamericanos corrientes y describe en una frase la clase de personalidad que va con cada uno. La misteriosa precisión, o por lo menos plausibilidad, de sus descripciones es muy interesante para los analistas de guiones. No hay duda de que en muchos casos los nombres, abreviaturas, apodos o sobre-

nombres que se dan o imponen al inocente recién nacido son una clara indicación de a dónde quieren sus padres que vaya; y él tendrá que luchar contra estas influencias, que continuarán también en otras formas, si quiere rechazar esa sugerencia tan obvia.¹⁹ Lo más probable es que los nombres empiecen a funcionar como indicadores de guión en la escuela secundaria, donde el niño o la niña lee cosas sobre homónimos famosos en el mito y la Historia, o donde sus compañeros o compañeras de clase les comunican con mayor o menor brutalidad los significados ocultos de sus nombres. Esto es algo que los padres pueden arreglar y que deberían ser capaces de prever.

Un nombre puede influir en un guión de cuatro maneras: a propósito, accidentalmente, inadvertidamente e inevitablemente:

1. *A propósito.* El nombre puede ser muy especializado, como el de Séptimo S. (que se convirtió en profesor de filosofía clásica), Galeno E. (que se convirtió en médico), Napoleón (que se convirtió en cabo), o Jesús, nombre corriente en Centroamérica. O puede ser una variante de un nombre corriente. Carlos y Federico fueron reyes y emperadores. Un chico al que su madre llama constantemente Charles o Frederick, e insiste en que sus amigos le llamen así, vive un estilo de vida diferente del que corrientemente es llamado Chuck o Fred, y es probable que Charlie y Freddie sean a su vez harina de otro costal. Dar a un niño el nombre de su padre o a una niña el de su madre generalmente es un acto de determinación por parte de los padres, y carga al retoño con una obligación que a lo mejor no se preocupa de cumplir, o contra la que puede incluso rebelarse activamente, o sea que todo su plan de vida estará impregnado por una ligera amargura o un resentimiento activo.

2. *Accidental.* Una chica llamada Durleen o Aspasia, y un chico llamado Marmaduke pueden encontrarse cómodos en un estado o en un país o en una escuela secundaria, pero si da la casualidad de que sus padres se trasladan a otro sitio, pueden llegar a ser agudamente conscientes de sus nombres y verse obligados a tomar una postura al respecto. Lo mismo ocurre con un chico llamado Lynn o una chica llamada Tony.

3. *Inadvertido.* Puede que, cuando se usan apelativos

carinosos como Bub, Sis y Junior, no se haga con la intención de que duren siempre, pero bastantes veces ocurre así, y la persona sigue siendo Bub, Sis o Junior toda su vida, tanto si le gusta como si no.

4. *Inevitable*. Los apellidos son otra cosa, pues los padres no tienen mucha opción y han de transmitir lo que recibieron de los suyos. Hay muchos nombres europeos honorables que se convirtieron en obscenidades en inglés; como observaba un hombre malhumorado: "¡Tengo tanta suerte! Sólo tengo una palabra sucia en mis apellidos". Se dio cuenta de esto con toda claridad en la escuela secundaria, donde padeció no sólo las afrentas que se hacen a los inmigrantes, sino que además dio ocasión al uso constante de un lenguaje grosero. Pero él tenía la impresión de que su nombre tampoco tenía prestigio en el mundo de los negocios. Algunas personas en su situación tienen la impresión de que, por una maldición de sus antepasados, están destinadas a ser unas fracasadas desde que nacieron. Por otra parte, Christ no es un apellido poco corriente, y esto también crea un problema de guión, aunque de diferente clase, especialmente para los chicos que van a la iglesia. No es de extrañar que H. Head y W. R. Brain* se convirtieran en neurólogos famosos.

Además de preguntarle "¿Quién escogió su nombre?" y "¿De dónde viene su apellido?", habría que preguntar también a cada paciente: "¿Ha leído alguna vez su partida de nacimiento?" Si no lo ha hecho, habría que decirle que lo hiciera, o mejor aún, que la trajera para que la viera el terapeuta. Alrededor del cincuenta por ciento de la gente encuentra sorpresas en su partida de nacimiento cuando la lee por primera vez: omisiones, equivocaciones o información de la que ellos no estaban enterados. A menudo el nombre que figura en la partida es diferente del que han usado para llamarles durante toda su vida, y lo descubren entonces con gran asombro o disgusto. Casi todas estas sorpresas arrojarán más luz sobre los guiones de los padres y el contexto del nacimiento del paciente.

* Head = Cabeza. Brain = Cerebro.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Witt, P. N. y Reed, C. F., "Spider-Web Building", *Science*, 149:1.190-1.197, 10 de septiembre de 1965.
2. Lorenz, K. Z., *King Solomon's Ring*, Thomas Y. Crowell Company, Nueva York, 1933.
3. Bateson, G., "The Message" "This is Play", en *Group Processes: Transactions of the Second Conference* (Bertram Schaffner, ed.), Josiah Macy, Jr., Foundation, Nueva York, 1956.
4. Zuckerman, S., *Functional Affinities of Man, Monkeys and Apes*. Harcourt Brace & Company, Nueva York, 1933.
5. Simons, E. L., "Some Fallacies in the Study of Hominid Phylogeny", *Science*, 141:879-889, 6 de septiembre de 1963.
6. Cfr. Freud, S., *Moses and Monotheism*, Alfred A. Knopf, Nueva York, 1939.

Desde el punto de vista presente, éste se refiere a los efectos del guión de Iknaton sobre el guión de Moisés. En lenguaje de guión, coloca a Iknaton como el *euhemeros* o "abuelo" de todos los israelitas, y el guión de éstos sigue el de aquél: sus templos fueron destruidos y sus seguidores perseguidos o muertos. Los israelitas de hoy tienen la antítesis correcta de este guión, que consiste en emplear las armas necesarias para evitar el final trágico.

El otro nombre de Amenhotep-haq-Uast (aparte de Iknaton) era Nefer-kheperu-Ra-ua-en-Ra, cuyos jeroglíficos se traducen aproximadamente así: «Coge tu laúd y tu escarabajo sagrado y disfruta del sol», mientras que según la orla de Iknaton, él ha cambiado esto por un pastel y una pluma (Carácter lineal # 12 y Árboles y Plantas # 33 en la clasificación de jeroglíficos de Holzhausen). Esto es como un cambio de un guión hippie actual, en los dos sentidos: gente con guitarras ganan un yen para comer un pastel, o gente con pasteles los cambian por una guitarra.

7. Jones, E. "The Phantasy of the Reversal of Generations", *Papers on Psycho-Analysis*, Quinta edición. Beacon Press, Boston, 1961. Aquí Jones describe el "complejo de abuelo", el deseo de los niños de convertirse en los padres de sus padres, basado en la creencia de que, a medida que ellos crezcan, sus padres se volverán pequeños.
8. Abraham, K., "Some remarks on the role of grandparents in the psychology of neuroses", *Clinical Papers and Essays on Psycho-Analysis*, Basic Books, Nueva York, 1955. Lo que Abraham describe aquí es exactamente lo

que llamamos una "fantasía de guión", en la que el niño planea su vida como si fuera un cuento de hadas.

9. Erikson, E., *Childhood and Society*, loc. cit.
10. Berne, E., *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*, loc. cit., págs. 98-101.
11. Helen Deutsch describe tres tipos de "abuela buena" y a la temida "abuela mala", o bruja, en su capítulo sobre el climaterio en *The Psychology of Women*, Volumen Dos. Grune & Stratton, Nueva York, 1945.
12. Los antropólogos, más que la mayoría de los demás grupos, son conscientes de la importante influencia que ejercen los abuelos sobre la carrera del niño, influencia que no sólo es claramente reconocida, sino también altamente ritualizada en las pequeñas sociedades primitivas, especialmente en las que tienen totens. Ver, por ejemplo, Ashley-Montagu, M. F., *Coming Into Being Among the Australian Aborigines*, George Routledge & Sons, Londres, 1937; y Roheim, G. *Psychoanalysis and Anthropology*, loc. cit.
13. O'Callaghan, S., *The Slave Trade Today* (Incluye un debate en la Cámara de los Lores, jueves, 14 de julio de 1960), Crown Publishers, Inc., Nueva York, 1961.
14. Hay una cantidad considerable de literatura sobre la posición por nacimiento. El primer estudio sistemático fue probablemente *English Men of Science*, de F. Galton (1874). Encontraba una preponderancia de hijos únicos e hijos primogénitos en ese grupo. Adler, por otra parte, en su trabajo sobre "The Family Constellation", afirma que «el hijo menor generalmente es un tipo peculiar» (*Understanding Human Nature*). Uno de los estudios más interesantes es el de W. D. Altus en *Science*, 151:44-48, 7 de enero de 1966. Le siguieron una serie de "Cartas al Director", *Science*, 152:1.177-1.184, 27 de mayo de 1966.
15. Es difícil conseguir datos suficientes para valorar estadísticamente la importancia de las coincidencias que se dan en la familia Able. En Pressey, S. L., Janney, J. E., & Kuhlen, R. G., *Life: A Psychological Survey* (Harper & Brothers, Nueva York, 1939), se cita una serie de cifras, obtenidas por el President's Research Committee on Social Trends (1933). En la Chicago metropolitana de entonces, sólo 42 de cada 1.000 familias consistían en un marido, una mujer y tres niños, o sea que la probabilidad de que se dieran seis series en ascendencia colateral y directa, como en la Figura 5 (con la excepción del aborto), no es grande. Excluyendo de las cifras de Chicago a las familias sin hijos, la prevalencia de la

dor de uno a diez. Sobre esta base, la probabilidad de que el árbol familiar de la Figura 5 se deba sólo a la suerte es por lo tanto del orden de uno a 10^6 , mientras que, entre mis pacientes, improbabilidades parecidas se dan de hecho en una proporción de uno a cinco. Esto indica que aquí nos las habemos con la influencia de la "información" o programación, y justamente a esa clase de programación de la conducta es a lo que llamamos el "guión". Si consideramos, además, la regular irregularidad de los periodos fértiles, excepcionalmente breves, de la Figura 5, esta indicación se ve fuertemente reforzada.

16. Puede parecer que esto es ir muy lejos, pero los que estudian las dimensiones de la familia son completamente incapaces de aproximarse a unos proyectos dignos de confianza partiendo de la base de una personalidad unificada o "integrada". Usan términos como los de familia "ideal", "deseada" y "proyectada" en las entrevistas. Estos corresponden aproximadamente a las ideas de Padre, Niño y Adulto. Pero «muchas esposas que decían que "en realidad no habían querido" otro niño antes de la última concepción decían también... que si pudieran tener justo el número que ellas querían y después parar, habrían tenido el mismo número que tenían y más aún». La cuestión es si la "fertilidad excesiva" puede equipararse con los embarazos "no queridos". Pero el analista conciliatorio sabe que hay por lo menos tres personas diferentes en cada persona entrevistada, y que pueden tener sentimientos diferentes al respecto, o sea que los cuestionarios sobre este tema que no tiene en cuenta los estados del ego olvidan algo de importancia decisiva. Para un estudio de estos cuestionarios, ver Barish, N. H., "Family Planning and Public Policy: Who is Misleading Whom?", *Science*, 165:1.203-1.204, 19 de septiembre de 1969.
17. Fodor, N., *The Search for the Beloved*, Hermitage Press, Nueva York, 1949.
18. Rank, O., *The Myth of the Birth of the Hero*, loc. cit.
19. Price, R., *What Not To Name the Baby*, Nueva York, 1904. H. L. Mencken da muchos ejemplos reveladores de nombres "de guión" en *The American Language*, Alfred A. Knopf, Nueva York (1919), 4.ª edición, 1949, capítulo 10, especialmente págs. 518 y ss.

5

Primeras fases

A. *Primeras influencias*

La primera programación del guión se efectúa durante el período de lactancia, en la forma de breves ceremoniales que más tarde pueden convertirse en complicados dramas. Generalmente son escenas entre el niño y su madre, con pocas interferencias de los espectadores, si es que las hay, y con títulos muy relacionados con la lactancia: "Representación pública", "Todavía no es la hora", "Siempre que estés dispuesto", "Siempre que yo esté dispuesta", "Apresúrate", "El que muerde es apartado", "Mientras la madre fuma", "Perdona, suena el teléfono", "¿Por qué está inquieto?", "Nunca tiene bastante", "Primero uno, luego el otro", "Parece pálido", "Que se tome el tiempo que quiera", "¿Verdad que es asombroso?", "Momentos dorados de amor y contento" y "Arrullo".

Las correspondientes escenas de las mismas familias en el cuarto de baño son ligeramente más complicadas: "Ven a ver qué mono", "Ahora es la hora", "¿Estás preparado?", "Mientras la madre fuma", "Mientras la madre está al teléfono", "El tubo de la lavativa", "Si no lo haces te daré aceite de ricino", "Aquí tienes tu laxante", "Te

pondrás malo si no lo haces", "Déjale que lo haga a su modo", "Eso es ser un buen chico", "E-e-eso es ser un buen chico" y "Cantaré mientras lo haces". En esta fase son más frecuentes los protocolos a tres manos, por ejemplo: "Te dije que no tenía ganas", "No le dejes irse con eso", "Haré que lo haga", "Tú inténtalo", "Le estás molestando", "¿Y tú por qué no?... Sí, pero" y "Seguro que esta vez lo hace". Puede empezar a aparecer el Fantasma del Cuarto de baño que un día será el Fantasma del Dormitorio: "El Dr. Spock dice", "Tessie ya había enseñado a los suyos a estas alturas" y "Tu hermana Mary sólo tenía uno". En la vida posterior éstos se convertirán en "Freud dice", "Nancy siempre tiene uno" y "Helen lo tiene cada noche".

Ya es bastante previsible quiénes serán los triunfadores y los fracasados. "¿Verdad que es asombroso?" reforzado dos años más tarde por "Eso es ser un buen chico" generalmente dará mejor resultado que "¿Por qué está inquieto?" reforzado un año más tarde por "El tubo de la lavativa"; del mismo modo, "Arrullo", primero en la lactancia y luego en el cuarto de baño, probablemente prevalecerá sobre "Mientras la madre fuma". Ya se está inculcando la sensación de encontrarse bien o no encontrarse bien que separa a los actuales y futuros príncipes de las actuales y futuras ranas, y se están creando varios tipos de príncipes y ranas (o, para las chicas, de patos y princesas). "¿Verdad que es asombroso?", el Príncipe Para Siempre, el del guión del éxito, es a menudo, aunque no siempre, el primogénito. El Príncipe Condicional, "Ven a ver qué mono" o "Date prisa", por ejemplo, puede seguir siendo príncipe mientras siga siendo mono o dándose prisa. Las Ranas Condicionales, "El que muerde", "Malo, malo", o "Parece pálido, necesita un laxante", pueden dejar de ser ranas si no muerden o no parecen pálidas; las Ranas Sentenciadas, en cambio, casi nunca se acostarán con nadie. Resultan conmovedoras las ranas que tratan de no preocuparse "Mientras la madre fuma" o "Toma una copa". Sólo un desastre puede convertir en ranas a los Príncipes Para Siempre; sólo un milagro puede transformar a las Ranas Sentenciadas en príncipes.

B. Convicciones y decisiones

Para cuando llega a "Creo que será mejor que te lleve yo, querido" o "Baja de la cama, burro", o incluso "Si no lo haces te parto la cara", el niño ya tiene ciertas convicciones acerca de sí mismo y de las personas que lo rodean, especialmente sus padres. Es probable que estas convicciones lo acompañen el resto de su vida, y pueden resumirse de la siguiente manera: 1.º Yo estoy bien. 2.º Yo no estoy bien. 3.º Tú estás bien. 4.º Tú no estás bien. Sobre la base de éstas, toma su decisión vital. "Este es un mundo bueno, algún día lo haré mejor", a través de la ciencia, el servicio, la poesía o la música. "Este es un mundo malo, algún día me mataré", o mataré a otro, me volveré loco, o me retiraré de él. Quizás es un mundo mediocre, donde uno hace lo que tiene que hacer y se divierte a medias; o un mundo duro, donde uno se justifica poniéndose camisa y corbata y ocupándose de los papeles de otros; o un mundo difícil, donde uno rastrea, o se doblega, o negocia, o culebrea, o lucha para ganarse la vida; o un mundo aburrido, donde uno se sienta en una barra a esperar; o un mundo fútil, donde uno se da por vencido.

C. Posiciones. Los pronombres

Cualquiera que sea la decisión, puede justificarse tomando una posición basada en las convicciones ya hondamente arraigadas, una posición que implica una visión de todo el mundo y de todos sus habitantes, que son o amigos o enemigos: "Me mataré porque éste es un mundo asqueroso, donde no sirvo para nada ni nadie sirve para nada, y mis amigos no son mucho mejores que mis enemigos". Traducido a posiciones, esto dice: "Yo no estoy bien, tú no estás bien, ellos no están bien. ¿Quién no se suicidaría en tales condiciones?" Éste es un suicidio de futilidad. Su alternativa: "Me suicidaré porque no estoy bien y todos los demás están bien", es el suicidio melancólico. (Suicidio aquí puede significar cualquier cosa, desde tirarse de un puente o estrellarse con el coche, hasta

comer o beber en exceso.) O "Los mataré o los expulsaré, porque yo estoy bien y ellos están muy mal". O "Como tanto tú como yo estamos bien, hagamos nuestro trabajo y luego salgamos a divertirnos".

"Pero —dice alguien—, yo sé que estamos bien, pero esos otros no están tan bien." "Muy bien, entonces, yo estoy bien, tú estás bien, y ellos no están bien, o sea que, hagamos nuestro trabajo ahora y luego les atenderemos." En lenguaje infantil, esto se traduce así: "Vamos a jugar a casa, pero tú no puedes jugar con nosotros", lo cual, en su forma más extrema y con un equipo más refinado puede convertirse, con los años, en un campo de exterminio.

Las posiciones más simples tienen dos elementos, Tú y Yo, y vienen de las convicciones que el niño ha mamado con la leche de su madre. Escribiendo como en taquigrafía + como equivalente de "estar bien", y — como equivalente de "no estar bien", las convicciones dicen: Yo + o Yo —; Tú + o Tú —. Las posibles ordenaciones de éstas dan las cuatro posiciones básicas desde las cuales se juegan los juegos y los guiones, y que programan a la persona de manera que tenga algo que decir después de decir "Hola".

1. Yo + Tú +. Ésta es la posición "sana" (o, en tratamiento, "ponerse bien"), la mejor para vivir de una manera decente, la posición de los verdaderos héroes y príncipes, de las verdaderas heroínas y princesas. Las personas que se encuentran en las otras posiciones tienen algo de rana, unos más y otros menos, un algo de fracasados que les inculcaron sus padres, y que los arrastrará una y otra vez, a no ser que lo superen; en casos extremos se malograrán si no son rescatados por un milagro de la psiquiatría o de la autocuración. Yo + Tú + es lo que los hippies trataban de decir al policía cuando le daban una flor. Pero siempre cabe dudar de si el Yo + es sincero o meramente una piadosa esperanza, y de si el policía aceptará el + o preferirá ser — en esta escena particular. Yo + Tú + es algo que surge en la primera infancia de la persona, o que debe aprenderse con mucho esfuerzo después; no puede conseguirse meramente por un acto de voluntad.

2. Yo + Tú —. Yo soy un príncipe, tú eres una rana.

Ésta es la posición "deshacerse de". Éstas son las personas que juegan a "Buscar el defecto" como pasatiempo, como juego, o como procedimiento mortal. Son los que miran despreciativamente a su consorte, envían a sus hijos a un pensionado, y se enfadan con sus amigos y sus empleados. Inician cruzadas, y a veces guerras, y se sientan en grupos para encontrar faltas en sus inferiores o enemigos reales o imaginarios. Ésta es la posición "arrogante", en el peor de los casos la de un asesino, y en el mejor la de un entrometido que se considera obligado a ayudar a los "otros que no están bien" con cosas que los otros no quieren. Pero, generalmente, es una posición de mediocridades, y clínicamente es paranoide.

3. Yo — Tú +. Ésta es psicológicamente la posición "depresiva", política y socialmente una autodegradación transmitida a los niños. Ocupacionalmente, lleva a las personas a vivir de favores grandes y pequeños, y a disfrutar de ello como una venganza: la pobre satisfacción de hacer pagar al otro lo más posible por su sello de bienestar. Éstos son suicidas melancólicos, fracasados que se autocalifican de jugadores, personas que se libran de sí mismas aislándose en oscuras casas de huéspedes o en hondonadas, o yendo a parar a la cárcel o al hospital psiquiátrico. Es la posición de los "Si al menos..." y los "Yo debería tener".

4. Yo — Tú —. Ésta es la posición de la "futilidad", la de los "¿Por qué no?": "¿Por qué no suicidarse?", "¿Por qué no volverse loco?" Clínicamente, es esquizoide o esquizofrénica.¹

Estas posiciones son universales entre todo el género humano, porque todo el género humano se amamanta en el pecho o en el biberón de su madre, y allí recibe el mensaje, y más tarde lo refuerza cuando adquiere su educación, sea en la selva, en los barrios bajos, en la comuna o en los salones ancestrales. Incluso en las pequeñas comunidades que no conocen la escritura y cuyas "culturas" estudian los antropólogos, donde todos se educan según las mismas normas, establecidas desde hace mucho tiempo, hay bastantes diferencias individuales entre las madres (y los padres) como para dar el fruto universal. Los triunfadores son los jefes y los hechiceros, los capitanes y capitalistas que son propietarios de mil cabezas de ganado o de cien

mil ñames. Los fracasados pueden encontrarse en el hospital mental de Papeete o Port Moresby o Dakar, o quizás en la Cárcel de Su Majestad, en Suva. Porque cada posición lleva ya consigo su propia clase de guión y su propia clase de final. Incluso en este país, donde hay diez mil "culturas", hay sólo unos pocos finales, no diferentes, en realidad, de los de cualquier otro país.

Como cada persona es el producto de un millón de momentos diferentes, de mil estados de ánimo, de cien aventuras, y generalmente de dos personas diferentes, que son sus padres, una investigación completa sobre su posición revelará muchas complejidades y aparentes contradicciones. A pesar de todo, generalmente puede detectarse una posición básica, sincera o insincera, inflexible o insegura, sobre la que está montada su vida, y desde la cual lleva a cabo sus juegos y su guión. Esta es necesaria para que pueda tener la impresión de pisar un terreno firme, y la persona será tan reacia a la hora de abandonarla como si tuviera que abandonar los cimientos de su casa. Para poner un ejemplo sencillo, una mujer que crea que es muy importante el hecho de que ella es pobre mientras que otros son ricos (Yo — Ellos +) no dejará de pensarlo meramente porque adquiera mucho dinero. Eso no la hace rica a su entender; sólo la convierte en una persona pobre que resulta que tiene unos fondos. Su compañera de clase, que piensa que es importante el hecho de ser rica en contraste con los pobres desheredados (Yo + Ellos —), no abandonará su posición si pierde su dinero; esto no la convierte en una persona pobre, sino meramente en una persona rica que temporalmente pasa por apuros económicos.

Esta tenacidad, como veremos más adelante, explica la vida que llevó Cenicienta después de casarse con el príncipe, y también explica el hecho de que los hombres de la primera posición (Yo + Tú +) sean buenos jefes, porque incluso en las mayores adversidades conservan su respeto universal por sí mismos y por los que están a su cargo. Así, pues, las cuatro posiciones básicas: 1.^a Yo + Tú + (éxito). 2.^a Yo + Tú — (arrogancia). 3.^a Yo — Tú + (depresión). 4.^a Yo — Tú — (futilidad), raras veces pueden cambiarse sólo por circunstancias externas. Los cambios estables deben venir de dentro, ya espontánea-

mente, ya bajo algún tipo de influencia "terapéutica": el tratamiento profesional, o el amor, que es la psicoterapia de la naturaleza.

✓ Pero están aquellos que carecen de convicciones, de manera que tienen opciones y alternativas entre una posición y otra; pasan de Yo + Tú + a Yo — Tú —, o de Yo + Tú — a Yo — Tú +, por ejemplo. Estas son personalidades inseguras o inestables, por lo que se refiere a la posición. Las seguras o estables son aquellas cuyas posiciones, buenas o deplorables, no pueden vacilar. Para que la idea de las posiciones tenga alguna utilidad práctica, no deben desbaratarse por los cambios e inestabilidades de los inseguros. El método conciliatorio —que averigua lo que en realidad se dijo y se hizo en un momento determinado— se encarga de eso. Si A actúa al mediodía como si estuviera en la primera posición (Yo + Tú +), entonces decimos que "A está en la primera posición". Si actúa a las seis de la tarde como si estuviera en la tercera posición (Yo — Tú +), entonces decimos: "En las circunstancias del mediodía, A está en la primera posición, y en las circunstancias de las seis de la tarde está en la tercera". De esto podemos deducir: 1.º, que A está inseguro en la primera posición, y 2.º, que si tiene síntomas, se dan en condiciones especiales. Si actúa en todas las circunstancias como si estuviera en la primera posición, entonces decimos que "A es estable en la primera posición", con lo cual podemos predecir: 1.º, que A es un triunfador; 2.º, que si ha estado en tratamiento, ahora está curado, y 3.º, que está libre de juegos, o por lo menos que no se ve obligado a jugar a juegos, sino que tiene dominio social, la opción de decidir por sí mismo en cada momento si quiere jugar o no. Si B actúa en todas las circunstancias como si estuviera en la cuarta posición, decimos que "B es estable en la cuarta posición", con lo cual podemos predecir: 1.º, que B es un fracasado; 2.º, que será difícil curarlo, y 3.º, que no podrá dejar de jugar a esos juegos que demuestran que la vida es fútil. Todo esto se hace analizando cuidadosamente las conciliaciones en las que participan A y B.

✓ Una vez hechas las predicciones, son comprobadas fácilmente mediante la observación ulterior. Si la conducta posterior no las confirma, entonces es que el análisis era

defectuoso o que la teoría de las posiciones está equivocada y tendremos que cambiarla. Si confirma las predicciones, entonces la teoría se ve reforzada. De momento la apoya la evidencia.

D. *Triunfadores y fracasados*

Para verificar las predicciones, es necesario definir el éxito, es decir, lo que es un triunfador y un fracasado. Un triunfador es alguien que consigue hacer lo que dice que va a hacer. Un fracasado es alguien que no consigue hacer lo que proyecta. Un hombre que dice: "Voy a ir a Reno a jugar", sólo se compromete a llegar allí y a apostar, sin que importe si gana o si pierde. Si dice: "Voy a ir a Reno, y esta vez voy a ganar", entonces será un triunfador si gana y un fracasado si no lo hace, según el dinero que tenga en los bolsillos cuando vuelva. Una mujer que se divorcia no es una fracasada a no ser que haya dicho: "Yo nunca me divorciaré". Si ha declarado: "Algún día dejaré mi empleo y nunca volveré a trabajar", su derecho de alimentos significará que es una triunfadora, porque ha conseguido lo que se proponía. Como no dijo nada sobre cómo iba a conseguirlo, nadie puede tildarla de fracasada.

E. *Posiciones con tres elementos*

Hasta ahora hemos hablado principalmente de posiciones con dos elementos, "Yo" y "Tú". Pero la idea de posición es como un acordeón, y puede extenderse lo bastante como para incluir gran variedad de actitudes junto a las cuatro básicas, casi tantas como personas hay en el mundo. Así, pues, si pasamos a considerar las posiciones con tres elementos, tenemos las combinaciones siguientes:

1a. Yo + Tú + Ellos +. Ésta es la posición de la comunidad democrática o de una familia de buenos vecinos, una especie de ideal que, según muchas personas, hay que esforzarse por conseguir, y que puede enunciarse así: "Amamos a todo el mundo".

1b. Yo + Tú + Ellos —. Ésta es la posición snob o de clan, basada en prejuicios, propia de un demagogo. Puede enunciarse así: "¿Quién los necesita?"

2a. Yo + Tú — Ellos +. Ésta es la posición del agitador o del descontento, y a veces de los misioneros de diferentes tipos. "Vosotros no sois nada comparados con aquéllos de allí."

2b. Yo + Tú — Ellos —. Ésta es la posición del solitario, del crítico farisaico, del arrogante, en su forma pura. "Todo el mundo debe inclinarse ante mí y ser todo lo parecido que pueda ser un inferior."

3a. Yo — Tú + Ellos +. Ésta es la posición del santo que se autocastiga o del masoquista, la posición melancólica en su forma pura. "Yo soy la persona más indigna del mundo."

3b. Yo — Tú + Ellos —. Ésta es la posición servil de los que prefieren trabajar para recibir gratificaciones, por esnobismo más que por necesidad. "Yo me he rebajado y tú me has recompensado bien, no como a esos otros inferiores."

4a. Yo — Tú — Ellos +. Ésta es la posición de la envidia servil, y a veces de la acción política. "Ellos nos odian porque no somos tan ricos."

4b. Yo — Tú — Ellos —. Ésta es la posición pesimista de los cínicos o de los que creen en la predestinación y en el pecado original. "De todos modos ninguno de nosotros sirve para nada."

Hay también posiciones con tres elementos que son inseguras, y algunas que son flexibles y dan una posibilidad al otro. Por ejemplo:

1? Yo + Tú + Ellos ? Ésta es una posición evangelizante. "Tú y yo estamos bien, pero de ellos no lo sabemos hasta que nos muestren sus credenciales o se pasen a nuestro bando."

2? Yo + Tú ? Ellos —. Ésta es una posición aristocrática. "La mayoría de la gente no vale nada, pero en cuanto a ti, esperaré a ver tus credenciales."

Así, pues, tenemos cuatro posiciones con dos elementos y ocho con tres, doce en total, con la posibilidad matemática de un número igual de posiciones flexibles con un ?, seis más con dos ?? (Yo + Tú ? Ellos ?, Yo — Tú ? Ellos ?, etc.) y una con tres ???, que sería la de una per-

sona que encontrara difícil funcionar en relación con otras personas. Esto da un total de treinta y un tipos posibles, lo suficiente para hacer interesante la vida. Esta variedad se multiplica enormemente cuando empezamos a considerar los significados de los + y los —, que significan, como recordaremos, estar bien y no estar bien. Inmediatamente nos encontramos con parejas de adjetivos buenos-malos, cualidades o combinaciones recalcadas en la familia que llenarán las fórmulas y les darán significado en la vida real.

F. Posiciones. Los predicados

Las posiciones más simples, las más difíciles de tratar, y las más peligrosas para la sociedad, son las que se basan en un solo par de adjetivos buenos-malos: Blanco-Negro, Rico-Pobre, Cristiano-Pagano, Brillante-Estúpido, Judío-Ario, Honrado-Falso. Cada una de estas parejas puede ordenarse de cuatro maneras, cualquiera de las cuales puede ser recalcada en una familia dada e inculcada para toda la vida mediante un acondicionamiento temprano. Así, la polaridad Rico-Pobre puede tener cuatro variantes, según sean las actitudes paternas:

1. Yo Rico = Bien, Tú Pobre = No bien (Snob, Arrogante).
2. Yo Rico = No bien, Tú Pobre = Bien (Rebelde, Romántico).
3. Yo Pobre = Bien, Tú Rico = No bien (Resentido, Revolucionario).
4. Yo Pobre = No bien, Tú Rico = Bien (Snob, Servil).

(En una familia en la que el dinero no es una medida decisiva, Rico-Pobre no es una polaridad, y no se le puede aplicar la lista anterior.)

Cuanto más adjetivos se incluyen en cada + y —, más compleja y flexible se vuelve la posición, y más inteligencia y discernimiento se requieren para tratar con ella de forma segura. Pueden añadirse grupos de adjetivos para dar más énfasis (no sólo, sino también), sustraerse unos de otros para suavizar (pero al menos él también), sope-

sarse en justicia (pero ¿qué es más importante?), etc. Así, para algunos negros, el Blanco Rico y Falso puede ser muy malo (él es muy malo — — —) comparado con el Negro Rico y Falso (por lo menos es negro + — —), o con el Blanco Rico y Honrado (por lo menos es honrado — — +), o con el Blanco Pobre y Falso (por lo menos es pobre como nosotros — + —). Aunque en algunos casos, el Blanco Falso puede ser peor si es Pobre, pero tolerable si es Rico. Esto es porque aquí entra otra pareja: Se despabila +, No se despabila —. En este caso, el Blanco Pobre y Falso recibe — — —, mientras que el Blanco Rico y Falso recibe — + —. En otros casos, puede haber una condición, por ejemplo, el Blanco Rico (la Compañía Financiera) puede estar bien a no ser que sea Falso, y entonces pasa a no estar bien (+ + + → + + —).

Parece que esta selección particular de pronombres, Yo, Tú y Ellos, + o — o ?, determina el destino último del individuo, incluido el final de su guión, independientemente de la clase de adjetivos o predicados que use + y —. Así, Yo + Tú — Ellos — (2b) casi siempre acabará solo en una ermita, una prisión, un hospital del estado o un depósito de cadáveres, sea cual fuere el ámbito de su desdén: la religión, el dinero, la raza, el sexo, etc., mientras que Yo — Tú + Ellos + (3a) casi siempre acabará sintiéndose desgraciado, llegando quizás al suicidio, sea cual fuere el ámbito de su sentimiento de inferioridad. De ahí que los pronombres decidan el final del guión, de los triunfadores y los fracasados. Los predicados deciden de qué tratará el guión, el estilo de vida: religión, dinero, raza, sexo, etc., pero no tienen nada que ver con el desenlace.

Debe reconocerse que, de momento, en todo esto no hay nada que no pueda entender un niño de seis años, por lo menos mientras se aplique a sí mismo. "Mi mamá dice que no tengo que jugar contigo porque eres sucio (o vulgar, malo, católico, judío, italiano, irlandés, etc.)", es simplemente Yo + Tú —. "Jugaré contigo pero no quiero jugar con él porque hace trampas" es Yo + Tú + Él —, a lo cual el excluido responde: "De todas maneras yo no jugaría con vosotros, porque sois unas nenas", que equivale a Yo + Tú — Él —. Sin embargo, hace falta mucha técnica —más de la que tiene la mayoría de la gente— para

entender el principio clave de las posiciones: los pronombres y los signos (+—) son las únicas cosas que cuentan; los predicados o adjetivos están ahí sólo porque son convenientes para estructurar el tiempo. Los predicados meramente dan a la gente algo de qué hablar después de decir "Hola", pero no tienen relación con lo que va a pasar, con lo bien o lo mal que van a ir sus vidas, o con cuáles van a ser sus saldos finales.

Por ejemplo, muchas personas no pueden entender cómo los ardientes policías nazis de la Alemania Oriental pudieron convertirse en policías comunistas igualmente ardientes, ya que los dos partidos parecen directamente opuestos. Pero lo único opuesto son los adjetivos. La posición nazi era Yo + (Nazi), Él — (Traidor), por lo tanto, lo mato. La posición comunista es Yo + (Comunista), Él — (Traidor), por lo tanto, lo mato. En ambos casos, aunque los predicados son contrarios, la posición es la misma: Yo + Él —, por lo tanto, lo mato. La norma es que un cambio en los predicados, por muy radical que sea, no cambia la posición, o el guión: en ambos casos, la persona acabará siendo un asesino, y eso es lo importante para él, no la clase de gente a la que mate. Por esta razón, nada es más fácil para un fanático, adecuadamente guiado, que cambiar de bando.

Este ejemplo ilustra además el hecho de que las posiciones son muy importantes en los encuentros sociales cotidianos. Lo primero que percibe una persona de otra es su posición, y en este campo, por lo general, los iguales se atraen. Las personas que tienen buena opinión de sí mismas y del mundo (++) generalmente prefieren estar con otras de su misma clase, más que con personas que van a quejarse. Las personas que se sienten superiores (+—) también prefieren congregarse en clubs y organizaciones. Y si a la miseria le gusta la compañía, las personas que se sienten inferiores (—+) también se reunirán, generalmente en bares "no bien". Los que se sienten fútiles (—) se reúnen en cafeterías o en la calle para reírse de las personas de buena fe. En los países occidentales, la forma de vestir indica la posición más que la clase social. ++ viste de forma elegante pero no llamativa; +— prefiere los uniformes, adornos, joyas y diseños especiales que hacen lucir su superioridad; —+ presenta

un aspecto raído o negligente, pero no necesariamente desaseado, o puede llevar un uniforme "inferior"; mientras que —— tiende a llevar un uniforme de "jódete" que muestra su desdén por la ropa y por todo lo que ésta significa. El uniforme esquizofrénico, que combina lo raído con lo elegante, lo protuberante con lo esbelto, lo brillante con lo gris, los zapatos viejos con la sortija de diamantes, entra en esta clase.

Ya hemos mencionado la tenacidad con que la gente se aferra a sus posiciones cuando cambian las circunstancias: la mujer rica que no se convierte en pobre si pierde su dinero, sino que sigue siendo una persona rica que meramente pasa por apuros económicos; o lo que resulta todavía más chocante, la chica pobre que recibe mucho dinero, pero no por ello se convierte en rica. Esta fijez de la posición puede manifestarse en la vida cotidiana de una forma exasperante y desconcertante: "Yo soy una buena persona (a pesar de que hago cosas malas)". Alguien que toma esta posición espera que la traten en todo momento como si fuera bueno, y se siente insultado si se le considera de otro modo.

Ésta es una fuente corriente de disputas conyugales. Así, Marty Collins insiste en que es un buen marido a pesar de que pega a su mujer cada sábado por la noche cuando está borracho. Lo que resulta todavía más pasmoso es que su mujer, Scottie, le apoya, con la famosa protesta: "¿Cómo puedes enfadarte con un hombre que te envió flores la última Navidad?" Por otra parte, Scottie está firmemente convencida de que ella es una persona completamente honrada, aunque miente abiertamente y roba dinero de la cartera de su marido. Y él le apoya en su posición durante la semana. Sólo el sábado por la noche ella lo llama vago y él la llama mentirosa. Como el matrimonio está basado en un contrato bilateral para pasar por alto las discrepancias, cada uno de ellos se indigna cuando se les presentan sus equivocaciones, y si la amenaza a la posición + es demasiado grande, se producirá el divorcio. El divorcio se produce porque: 1.º, un cónyuge no puede soportar que se le desenmascare, o 2.º, el otro cónyuge no puede soportar las mentiras puras y simples que se hacen necesarias para evitar el desenmascaramiento.

G. Selección del guión

El siguiente paso en la formación del guión es encontrar un argumento con el final adecuado, una respuesta a la pregunta: "¿Qué le ocurre a alguien como yo?" El niño sabe, porque ahí se lo enseñan, si va a ser un triunfador o un fracasado, qué sentimientos tiene que tener respecto a otras personas, y cómo van a tratarlo los demás, y eso es lo que quiere decir con "alguien como yo". Tarde o temprano oye una historia sobre "alguien como yo", y ésta le dice hacia dónde se dirige. Puede ser un cuento de hadas que le leyó su madre, una historia africana que le contó su abuela, o una leyenda de banda callejera que oye en la esquina. Pero dondequiera que lo oiga, cuando lo oye, lo sabe, y dice: "¡Ése soy yo!" Entonces esa historia será su guión, y se pasará el resto de su vida tratando de hacer que ocurra.

Así, sobre la base de sus primeras experiencias con el pecho o el biberón, en el cuarto de baño o en el retrete del patio, en el dormitorio y la cocina y la sala, el niño adquiere sus convicciones, toma su decisión y su posición. Luego, a partir de lo que oye y de lo que lee, escoge una predicción y un plan: cómo funcionará siendo un triunfador o un fracasado, por qué, y cuál será el saldo; y ésa es la primera versión clara del guión de toda su vida. Ahora vamos a considerar diferentes fuerzas y elementos con los que se construye el guión. Para llevar éste a cabo la persona tiene que tener unos materiales con los que trabajar.

REFERENCIAS

1. Ver Berne, E., "Classification of Positions", *Transactional Analysis Bulletin*, 1:23, julio 1962, y *Principles of Group Treatment*, loc. cit., págs. 269-277. Comparar con Harris, T., *I'm OK—You're OK, A Practical Guide to Transactional Analysis*, Harper & Row, Nueva York, 1969. Harris, sin embargo, numera las posiciones en un orden diferente. Nuestro 1 es su 4, nuestro 2 su 3, nuestro 3 su 1, y nuestro 4 su 2:43-1-2.

6

Los años plásticos

A. Programación paterna

Quando tiene seis años, nuestro ser humano típico ha salido del parvulario (por lo menos en Norteamérica), y se ve lanzado al mundo más competitivo del primer grado. Allí estará solo para tratar con los profesores y con los otros niños y niñas. Afortunadamente, para entonces ya no es un bebé, desvalido y arrojado a un mundo que él no ha hecho. Sale del pequeño barrio de su hogar, y se aventura en la gran metrópoli de la escuela bulliciosa, con series enteras de respuestas sociales dispuestas para ofrecerlas a las diferentes clases de personas que lo rodean. En la mente lleva trenzadas sus propias formas de desenvolverse, o por lo menos de sobrevivir, y su plan de vida ya está hecho. Esto lo sabían muy bien los sacerdotes y maestros de la Edad Media, que decían: "Dadme un niño hasta que tenga seis años, y después podéis quedaros con él." Una buena jardinera de infancia puede incluso predecir cuál será el desenlace, y qué clase de vida tendrá el niño: feliz o desgraciada, triunfadora o fracasada.

Así, pues, la comedia o la tragedia de cada vida humana es que es planeada por un rapaz de edad pre-escolar,

que tiene un conocimiento muy limitado del mundo y de sus caminos, y cuyo corazón está lleno principalmente de las cosas que han puesto allí sus padres. No obstante, este niño prodigio es precisamente el que determina a la larga lo que ocurrirá a reyes y campesinos y prostitutas y reinas. El no sabe distinguir los hechos de las ilusiones, y los acontecimientos más cotidianos son desfigurados. Le dicen que si tiene vida sexual antes del matrimonio será castigado, y que si tiene vida sexual después del matrimonio no será castigado. Cree que el sol se pone, y tarda diez o cuarenta años en descubrir que está alejándose del sol; y confunde el vientre con el estómago. Es demasiado joven para decidir casi nada más que lo que quiere para comer, pero es el Emperador de la Vida, que decide cómo morirá cada persona.

El plan que hace para el futuro eterno está trazado siguiendo instrucciones de la familia. A menudo pueden descubrirse algunas de las instrucciones clave muy rápidamente, quizás en la primera entrevista, preguntando: "¿Qué le decían sus padres cuando era muy pequeño?" o "¿Qué le decían sus padres de la vida cuando era pequeño?" o "¿Qué le decían sus padres cuando se enfadaban?" A menudo la respuesta no sonará a directriz, pero con un poco de pensamiento marciano podrá enunciarse de esa forma.

Por ejemplo, muchos de los lemas de acondicionamiento mencionados al principio del Capítulo 5 son en realidad órdenes paternas. "Representación pública" es, de hecho, una orden de lucirse. El niño pronto aprende eso observando el placer de su madre cuando lo hace y su desengaño cuando no lo hace. Igualmente, "Ven a ver qué mono" significa "¡Da un buen espectáculo!" "Date prisa" y "Puedes estarte sentado aquí hasta que lo hagas" son órdenes negativas o requerimientos: "¡No me hagas esperar!" y "¡No me contestes!" "Deja que se tome su tiempo", sin embargo, es una concesión de permiso. Él comprende estas diferencias, primero por las reacciones de sus padres, y más adelante, cuando tiene un vocabulario, por sus palabras.

El niño nace libre, pero pronto aprende a ser diferente. Durante los dos primeros años es programado principalmente por su madre. Este programa forma la arma-

zón original de su guión, el "protocolo fundamental", al principio interesado por tragar o ser tragado, y luego, cuando el niño tiene dientes, por desgarrar o ser desgarrado. Ser un martillo o ser un yunque, como dice Goethe, la versión más primitiva de ser un triunfador o un fracasado, como se ve en los mitos griegos y en los rituales primigenios, donde los niños son devorados y los miembros del poeta yacen esparcidos por el suelo. A menudo, ya en el cuarto del niño se ve quién tiene el dominio, la madre o el bebé. Esto puede invertirse tarde o temprano, pero en momentos de tensión o de cólera todavía pueden oírse ecos de la situación de origen. Pero muy pocas personas pueden recordar nada de este período, que en muchos aspectos es el más importante, de manera que ha de reconstruirse con la ayuda de padres, parientes, niñeras y pediatras, conjeturas hechas sobre sueños, y quizás el álbum familiar.

De los dos a los seis años, el terreno es más firme, porque casi todo el mundo recuerda unas cuantas conciliaciones, incidentes o impresiones de aquella fase de la formación del guión, paralela e íntimamente conectada con el desarrollo del complejo de Edipo. De hecho, después del destete y del entrenamiento en el cuarto de baño, las directrices más universales y de efectos más duraderos son las que afectan a la sexualidad y a la agresión. El organismo y la especie sobreviven mediante circuitos contruidos por selección natural. Como la crianza, el sexo y la lucha requieren la presencia de otra persona, son actividades "sociales". Estos impulsos dan carácter o calidad al individuo: el afán adquisitivo, el carácter masculino o femenino y la agresividad. También se construyen circuitos que suavizan estos impulsos. Estos dan lugar a tendencias contrarias: renuncia, reticencia y contención. Estas cualidades permiten a las personas vivir juntas por lo menos parte del tiempo con una tranquilidad razonable, permiten que se dé el rugido sordo de la competición en vez de un desbarajuste absoluto y constante de rapiña, copulación y lucha. Y, de alguna manera que no está clara, la excreción se mezcla en este sistema de socialización, y los circuitos contruidos para ordenarla dan lugar a cualidades de orden.

La programación paterna determina cómo y cuándo se

manifiestan los impulsos, y cómo y cuándo se imponen las restricciones. Usa los circuitos que ya están contruidos, y los organiza de una manera determinada para conseguir ciertos resultados o saldos. A consecuencia de esta programación, emergen nuevas cualidades, que son compromisos entre impulsos y frenos. Del afán de adquisición y la renuncia emerge la paciencia; del carácter masculino o femenino y la reticencia emergen la masculinidad y la feminidad; de la lucha y la contención emerge la astucia, y de la suciedad y el orden viene el aseo. Todas estas cualidades: paciencia, masculinidad y feminidad, astucia y aseo son enseñadas por los padres y programadas durante los años plásticos que van de los dos a los seis.

Fisiológicamente, programación significa facilitación, creación de un camino de menor resistencia. Funcionalmente, significa que un estímulo dado evocará, con un alto grado de probabilidad, una respuesta ya establecida. Fenomenológicamente, la programación paterna significa que una respuesta está determinada por las directrices paternas, microsurcos previamente grabados, cuyas voces pueden oírse si uno escucha atentamente lo que pasa dentro de su propia cabeza.

B. Pensando como marciano

Cuando los padres interfieren o tratan de influir en la libre expresión de sus hijos, sus directrices son interpretadas de modo diferente por el padre, por los espectadores y por el propio niño. De hecho, hay cinco puntos de vista diferentes: 1.º Lo que el padre dice que quiere decir. 2.º Lo que un espectador ingenuo cree que quiere decir. 3.º El sentido literal de lo que ha dicho. 4.º Lo que el padre quería decir "en realidad". 5.º Lo que el niño saca de todo esto. Los dos primeros son "cuadrados" o "terrestres", y los tres últimos son "reales" o marcianos.

Butch

Consideremos el ejemplo de un chico de la escuela secundaria que bebía mucho. Su madre lo pescó oliendo la

botella de whisky cuando tenía seis años y dijo: "Eres demasiado pequeño para beber whisky".

1.º Lo que la madre dijo que quería decir era: "No quiero que mi hijo beba whisky". 2.º Un observador ingenuo, su tío, convino: "Naturalmente, ella no quiere que el niño beba whisky. Ninguna madre sensata lo querría". 3.º Lo que ella dijo realmente fue: "*Eres demasiado pequeño para beber whisky*". 4.º Y esto es lo que quería decir: "Beber whisky es cosa de hombres, y tú todavía eres un niño". 5.º Lo que Butch dedujo fue: "Cuando llegue el momento de demostrar que eres un hombre, tendrás que beber whisky".

Así, pues, para un terrestre, la reprimenda de la madre era "de sentido común". Pero los niños piensan en marciano hasta que sus padres les disuaden de hacerlo. Por eso sus pensamientos no corrompidos parecen tan frescos y nuevos. La tarea del niño es descubrir lo que sus padres quieren decir en realidad. Esto ayuda a mantener el amor de los padres, o por lo menos su protección, o, en casos difíciles, la mera supervivencia del niño. Pero, más allá de eso, él quiere a sus padres, y su principal objetivo en la vida es agradarles (si ellos le dejan), y para hacerlo tiene que saber lo que ellos quieren en realidad.

De ahí que, de cada directriz, por indirectamente manifestada que sea, él trata de extraer la esencia imperativa o el núcleo marciano. De esta manera programa su plan de vida. Los gatos y las palomas también pueden hacerlo, aunque tardan más. Se llama programación porque los efectos de las directrices probablemente serán permanentes. Para el niño, los deseos de sus padres son órdenes, y seguirán siéndolo durante toda su vida, a no ser que ocurra alguna conmoción drástica. Sólo una prueba penosa (guerra, prisión) o el éxtasis (conversión, amor) puede liberarlo rápidamente, mientras que la experiencia de la vida o la psicoterapia pueden hacerlo más despacio. La muerte de los padres no siempre rompe el hechizo; en la mayoría de los casos lo hace más vinculante. Mientras su Niño sea adaptado más que libre, por miserables que sean las tareas que exija su Padre, la persona "conducida por su guión" las llevará a cabo, y sean cuales fueren los sacrificios requeridos, guiada por el guión, los hará. El paralelismo con el chulo y la prostituta es notable. Ella

prefiere ser explotada y sufrir con él, y sacar las satisfacciones que pueda de eso, que aventurarse en el mundo desconocido sin su protección.

El marciano traduce las palabras, les da su verdadero significado según sus resultados, y juzga a las personas no según su intención aparente sino según la "manifestación final". Así, muchas decorosas protecciones paternas son en realidad atribuciones indecorosas. Un adolescente tenía mala suerte con su coche y se presentaba con unas cuentas del taller de reparaciones que ponían en aprietos a su padre. El "buen" padre "se comunicaba" con él de vez en cuando a este respecto, y en una ocasión gruñó afablemente: "Bueno, para mí es duro, pero no te preocupes demasiado por eso". Naturalmente, el chico consideró que esta gentil generosidad significaba: "Preocúpate algo". Pero si el chico decía que estaba preocupado o hacía algo desacostumbrado para intentar poner remedio a la situación, el padre podía reprenderle diciendo: "Te dije que no te preocuparas demasiado". La traducción marciana de la actitud "simpática": "¡No te preocupes demasiado!" es "Preocúpate hasta que yo pueda decirte que te estás preocupando demasiado".

Un ejemplo todavía más dramático es el de una camarera muy hábil que podía maniobrar entre las mesas y el ajetreo de un restaurante atiborrado de gente con las manos y los brazos cargados de platos de comida caliente. Su seguridad suscitaba la admiración tanto de la gerencia como de los clientes. Un día vinieron sus padres a comer allí y a admirarla a su vez. Cuando ella pasaba rápidamente junto a su mesa con su carga habitual, su madre, demasiado temerosa, gritó: "¡Ten cuidado!", después de lo cual, por primera vez en su profesión, la chica... Bueno, hasta el lector más terrestre puede terminar la historia sin necesidad de traducción. En resumen, muchas veces "¡Ten cuidado!" significa: "Comete una equivocación para que yo pueda decirte que ya te había dicho que tuvieras cuidado", y ésa es la manifestación final. "Ten cuidado, ja, ja", es todavía más provocativo. Una instrucción Adulta sincera como "¡Ten cuidado!", puede tener algún valor, pero el exceso de preocupación Paternal o un Ja Ja de Niño le dan un aspecto diferente.

En el caso de Butch, "Eres demasiado pequeño para

beber" viniendo de una madre intemperante significaba: "Empieza pronto a beber para que yo pueda objetar", y ése fue el resultado final de la maniobra. Butch sabía lo que tenía que hacer tarde o temprano si quería atraer la atención reacia de su madre, un pobre sustitutivo del amor. El deseo de ella —como él lo interpretaba— se convirtió en la misión de él. Tenía un buen ejemplo en su padre, un hombre muy trabajador, que bebía mucho los fines de semana. Para cuando cumplió los dieciséis años, Butch se emborrachaba regularmente. Cuando tenía diecisiete años, su tío se sentó con él a la mesa, puso una botella de whisky entre los dos y dijo: "Butch, voy a enseñarte cómo se bebe".

Su padre solía decirle con una sonrisa de desdén: "¡Eres tan estúpido!" Casi nunca le hablaba como no fuera para decirle eso, o sea que Butch pronto decidió que lo que tenía que hacer era comportarse como un estúpido: otro ejemplo del valor del pensamiento marciano, pues su padre dejaba claro que no quería "listos" en casa. Lo que en realidad estaba diciendo era: "Será mejor que te comportes como un estúpido cuando yo esté aquí", y Butch lo sabía. Un tanto más a favor del marciano.

Muchos niños se educan en familias donde el padre trabaja mucho y bebe mucho. Trabajar mucho es una prescripción para llenar el tiempo entre copa y copa. Pero la bebida puede interferir con el trabajo, y la bebida es la maldición de la clase obrera. Por otra parte, el trabajo interfiere con la bebida, y el trabajo es la maldición de la clase bebedora. La bebida y el trabajo son contrarios entre sí. Si la bebida es parte de un plan de vida o guión, entonces el trabajo es un contraguión.

Las directrices del guión de Butch aparecen en la "matriz de guión"¹ de la figura 6. En la parte superior, el "Padre" irritable del padre dice: "Sé un hombre, pero no seas listo", mientras que en la parte inferior, su "Niño" burlón dice: "Pórtate como un estúpido, ja, ja". En la parte superior, el "Padre chocho" de la madre dice: "Sé un hombre, pero todavía eres demasiado pequeño", mientras que en la parte inferior su "Niño" desafía a Butch: "No seas nena, toma un trago". En medio, el "Adulto" de su padre, con la ayuda de su tío, le enseña la forma adecuada de beber.

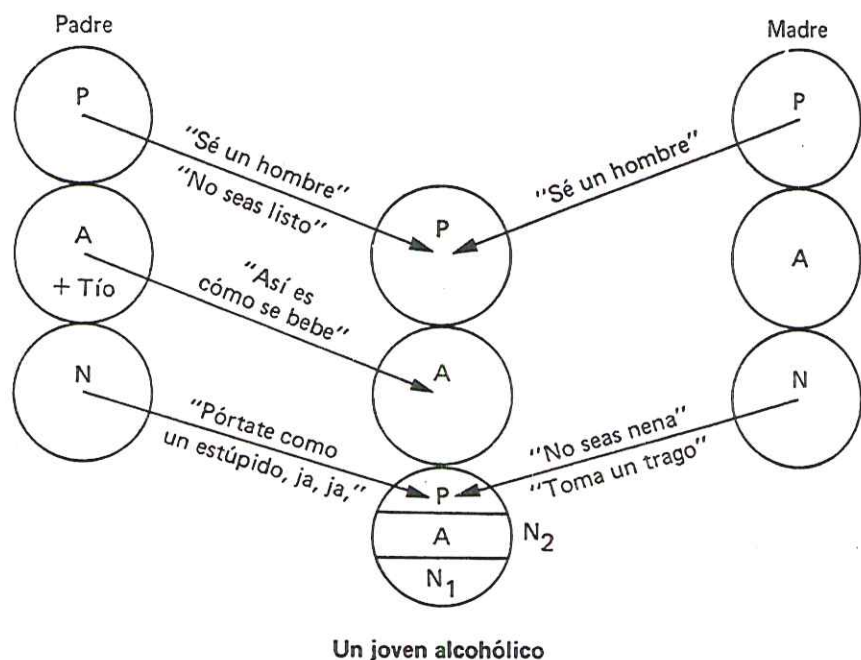


FIG. 6

C. El pequeño abogado

El pensamiento marciano permite al niño descubrir lo que los padres quieren "en realidad", esto es, lo que provocará en ellos una respuesta más favorable. Utilizándolo eficazmente, él garantiza su supervivencia y expresa su amor por ellos. De esta manera construye el estado del ego llamado el Niño Adaptado. El Niño Adaptado quiere y necesita actuar de una forma adaptada, y trata de evitar la conducta no adaptada o incluso los sentimientos no adaptados, que no suscitarán las mejores respuestas en los que están a su alrededor. Mientras tanto, ha de poner en cintura a su Niño Natural o autoexpresivo. Quien mantiene el equilibrio entre las dos formas de conducta es el Adulto que hay en el niño (AN en la figura 7), que debe actuar como una computadora sumamente ágil para deci-

dir lo que es necesario y lo que es permisible momento a momento, en cada situación. Este Adulto se vuelve un experto en descubrir qué es lo que quiere o lo que tolerará la gente o, en el peor de los casos, lo que los excitará o enojará más, o quizá lo que los hará sentirse más culpables, impotentes, asustados o heridos. Así, pues, el Adulto que hay en el niño es un agudo y perspicaz estudioso de la naturaleza humana, y, por lo tanto, se le llama el Profesor. De hecho, sabe más psicología práctica y psiquiatría que cualquier profesor crecido, aunque después de muchos años de adiestramiento y experiencia, un profesor mayor puede llegar a saber el treinta y tres por ciento de lo que sabía cuando tenía cuatro años.

Después de haber aprendido el pensamiento marciano, cuando ya tiene un sensato Niño Adaptado, el Profesor centra su atención en el pensamiento legal, para descubrir más caminos en los que se pueda expresar el Niño Natural. El pensamiento legal empieza durante los años plásticos, pero alcanza su desarrollo más pleno en la segunda infancia, y si es estimulado por los padres, puede persistir hasta la madurez, dando origen a los abogados. Al pensamiento legal lo llamamos vulgarmente pensamiento de coartada. El pensamiento de coartada es particularmente corriente en la ética sexual personal. Así, una chica a la que sus padres han dicho que no debe perder la virginidad, puede practicar la masturbación mutua, o la fellatio o una variedad de otros actos sexuales que le permiten obedecer la letra de la ley paterna, aunque puede saber que los padres "en realidad querían decir" que no debía tener actividades de tipo sexual. Si los padres la previenen contra el "sexo", ella puede tener trato carnal sin orgasmo. La clásica coartada sexual era la que usaban las prostitutas de París a principios de siglo. (Puede que todavía se use.) Cuando iban a confesarse se les excusaba lo que hacían por razones profesionales, siempre que no le cogieran afición. Sólo si disfrutaban se consideraba un pecado.²

Lo que hacen los padres es dar una prohibición que ellos creen que cubrirá el expediente, sin atribuir demasiada importancia a la astucia que generalmente ellos mismos han enseñado a sus retoños. Así, un chico al que se le dice: "No te lées con mujeres" puede tomar esto

como un permiso para liarse con otros chicos, o en algunos casos con ovejas o vacas, y desde el punto de vista del pensamiento legal él está libre de culpa, pues no hace nada que sus padres le hayan prohibido. Una chica a la que dijeron: "No dejes que te toquen los chicos", decidió que eso significaba que podía tocarse ella misma. Con esta coartada, su Niño Adaptado permanecía sumiso a los deseos de su madre, mientras que su Niño Natural disfrutaba de los placeres de la masturbación. Un chico al que dijeron, de modo similar: "No tontees con chicas", tomó esto como un permiso para tontear consigo mismo. Ninguna de estas personas estaba quebrantando en realidad una prohibición paterna. Como el niño trata estas restricciones como lo haría un abogado, buscando la coartada, en análisis de guiones a menudo se las denomina con el término legal "requerimiento". MANDATO

Algunos niños disfrutaban siendo sumisos y no buscan coartadas. Otros tienen cosas más interesantes que hacer. Pero así como hay mucha gente dedicada a estudiar el problema de cómo transgredir la ley sin romperla, a muchos niños les interesa la cuestión de cómo pueden ser malos sin desobedecer en realidad a sus padres. En ambos casos, son los propios padres quienes enseñan y fomentan esta clase de astucia, que es parte de la programación paterna. En algunos casos esto puede dar como resultado la formación de un antiguión, con el que el niño consigue cambiar completamente toda la intención del guión, sin desobedecer en realidad ninguna de las directrices originales del guión.

D. Los materiales del guión

Los analistas conciliatorios no partían de la idea de que los planes de vida humanos están contruidos como mitos y cuentos de hadas. Simplemente observaron que las decisiones infantiles, más que la planificación adulta, parecían determinar el destino último del individuo. Independientemente de lo que las personas creyeran o dijeran que estaban haciendo de sus vidas, parecían impulsados por una coacción interna a esforzarse por conseguir un

saldo final que a menudo era diferente de lo que ellos ponían en sus autobiografías o en sus curriculums. Muchos que decían que querían ganar dinero lo perdían, mientras a su alrededor otros se hacían ricos. Algunos que afirmaban que buscaban amor encontraban odio, incluso en los que los querían. Padres que declaraban que lo hacían todo para que sus hijos fueran felices acababan con hijos toxicómanos, convictos y suicidas. Virtuosos estudiantes de la Biblia cometían asesinatos y estupro. Éstas eran las contradicciones que habían existido desde el principio de la raza humana; eran las que daban tema a las óperas y que hacían vender los periódicos.

Poco a poco fue quedando claro que, mientras nada de esto tenía sentido para el Adulto, sí que tenía sentido para la parte de la personalidad a la que llamamos Niño. Ésta era la parte a la que gustaban los mitos y los cuentos de hadas, y la que creía que así había sido una vez el mundo o así podía ser. No fue sorprendente, por lo tanto, descubrir que cuando los niños planeaban su vida a menudo seguían el argumento de una historia favorita. La verdadera sorpresa era que estos planes persistían durante veinte, cuarenta u ochenta años, y que a la larga generalmente prevalecían sobre el "sentido común". Investigando hacia atrás a partir de un suicidio, un coche estrellado, un delirium tremens, una sentencia de prisión, o un divorcio, e ignorando el "diagnóstico" para averiguar lo que había pasado en realidad, pronto se vio que estos desenlaces estaban casi todos planeados desde antes de los seis años de edad.³ Los planes o guiones tenían ciertos elementos en común, que formaban el "material de guión". En los buenos guiones parecían entrar en juego los mismos materiales: creadores, jefes, héroes, venerables abuelos y personas eminentes en sus profesiones. Estos materiales tenían relación con la forma de estructurar el tiempo de la vida, y resultaron ser los mismos materiales que se usaban en los cuentos de hadas con esa intención.

En estas historias, la programación la hacen gigantes y gigantas, ogros y brujas, hadas madrinas y animales agradecidos, y magos hoscos de ambos sexos. En la vida real, todos estos papeles los representan los padres.

Los psicoterapeutas saben más de los guiones "malos" que de los "buenos" porque son más dramáticos y la gen-

te pasa más tiempo hablando de ellos. Freud, por ejemplo, cita innumerables ejemplos de fracasados, y casi los únicos triunfadores que aparecen en sus obras son Moisés, Leonardo da Vinci y él mismo. Sólo pocos triunfadores se molestan en averiguar cómo llegaron ahí, mientras que los fracasados a menudo ansían saberlo para poder arreglarlo de alguna manera. En las secciones siguientes, por lo tanto, primero hablaremos de los guiones de fracasados, en los que nuestros conocimientos son bastante precisos. En ellos, los materiales de guión consisten en los siguientes elementos, traducidos por el niño a imperativos marcianos.

1. Los padres dicen al niño cómo ha de terminar su vida. "¡Piérdete!" y "¡Cáete muerto!" son decretos de muerte. Igual que "Muere rico". "Acabarás como tu padre (alcohólico)", es una sentencia de por vida. A una orden así se le llama el saldo del guión, o maldición.

2. Luego le dan una orden negativa injusta que le impedirá quitarse de encima la maldición: "¡No me molestes!" o "¡No te hagas el listo!" (= ¡Piérdete!) o "¡Deja de quejarte!" (= ¡Cáete muerto!) Éste es el requerimiento de guión u obturador. Los requerimientos los da un Padre Dominante o un Niño enloquecido.

3. Estimulan la conducta que llevará al saldo final: "¡Toma un trago!" o "¡No vas a dejarle marcharse con eso!" A esto se le llama provocación de guión, o "¡vamos!" Viene de un Niño malicioso, o demonio, del padre, y generalmente va acompañado de un "ja, ja".

4. Además le dan una prescripción para llenar el tiempo mientras espera a actuar. Ésta tiene la forma de un precepto moral. "¡Trabaja mucho!" puede significar: "Trabaja mucho toda la semana para poder emborracharte el sábado por la noche". "¡Ten cuidado con cada uno de tus centavos!" puede significar: "Ten cuidado con cada uno de tus centavos y así podrás perderlos todos a la vez". Éste es el lema-antiguión y viene de un Padre nutricio.

5. Además, le enseñan lo que tiene que saber en la vida real para llevar a cabo el guión: cómo se preparan tragos combinados, cómo se llevan las cuentas, cómo se hacen trampas. Éste es el patrón o programa, una forma de instrucción del Adulto.

6. El niño, por su parte, tiene deseos e impulsos que

luchan contra todos los materiales de guión que le suministran sus padres. "¡Llama a la puerta!" (contra ¡Piérdete!), "¡Sé listo!" "¡Márchate!" (contra "Trabaja mucho"), "¡Gástalo todo ahora!" (contra "Ahorra hasta el último centavo"), "Hazlo mal". A éstos se les llama impulsos juguetones, o demonio.

7. Escondida en alguna parte está una manera de quitarse de encima la maldición. "Podrás triunfar después de los cuarenta." A este rompemaleficios se le llama el antiguión o liberación interna. Pero a menudo el único antiguión es la muerte. "Recibirás tu recompensa en el cielo."

En los mitos y los cuentos de hadas se encuentran exactamente los mismos materiales para estructurar el tiempo. El saldo o maldición: "¡Piérdete!" (Hansel y Gretel) o "¡Cáete muerto!" (Blancanieves y La Bella Durmiente). El requerimiento u obturador: "¡No seas demasiado curioso!" (Adán y Eva, Pandora). La provocación o "¡vamos!": "Pínchate el dedo con un huso, ja, ja". (La Bella Durmiente.) El lema del contraguión: "¡Trabaja mucho hasta que encuentres al príncipe!" (Kari la Patosa), o "Sé amable hasta que ella te diga que te quiere" (La Bella y la Bestia). El patrón o programa: "Sé bueno con los animales y ellos te ayudarán en momentos de necesidad" (La Linda Rizos de Oro). El impulso o demonio: "Sólo echaré una ojeada" (Barba Azul). El antiguión o rompeguión: "Puedes dejar de ser una rana cuando ella te arroje contra la pared" (El Príncipe Rana), o "Serás libre después de doce años de trabajo" (Hércules).

Ésta es la anatomía del guión. La maldición, el obturador, y el "¡vamos!" forman los mandos del guión, y los otros cuatro elementos pueden usarse para combatirlos. Pero el niño vive en un mundo de cuento de hadas, hermoso, mediocre u horrible, y cree principalmente en lo mágico. Así que busca una escapatoria mágica, a través de la superstición y la fantasía. Cuando eso no funciona, recurre al demonio.

Pero el demonio tiene una peculiaridad. Cuando el demonio que hay en el niño dice: "Voy a desafiarte, ¡ja, ja!", el demonio del padre dice: "Eso es exactamente lo que yo quiero que hagas, ja, ja". Así, la provocación del guión y los impulsos juguetones, el "¡vamos!" y el demonio, trabajan juntos para causar la perdición del fracasado. El

padre gana cuando el niño pierde, y el niño pierde tratando de ganar. Todos estos elementos se examinarán con más detalle en el Capítulo 7.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. La matriz del guión fue descrita por primera vez por Claude M. Steiner. Ver su artículo "Script and Counterscript", *Transactional Analysis Bulletin*, 5:133-135, abril de 1966. (Contraguión es lo que nosotros llamamos "antiguión".) Ver también Steiner, C. M., *Games Alcoholics Play*, Grove Press, Nueva York, 1972.
2. Philippe, C. L., *Bubu of Montparnasse* (con prefacio de T. S. Eliot), Berkeley Publishing Company, Nueva York, 1957.
3. En los Seminarios de Análisis Conciliatorio de San Francisco se han examinado unas cuantas docenas de guiones con algún detalle. Éstos, y los que han ido presentándose en mi consultorio, son los que conozco más a fondo. Muchos otros analistas de guiones aceptan los principios dados aquí sobre la base de su propia experiencia, que abarca, en conjunto, unos cuantos miles de casos en hospitales, clínicas, escuelas y prisiones, y también en consultorios privados.

7

El mecanismo del guión

Para entender cómo funciona el guión y cómo habérselas con él en el tratamiento, es necesario tener un conocimiento detallado del mecanismo del guión tal como lo entendemos hoy. Todavía hay unas cuantas lagunas en nuestra comprensión de su armazón básica, y algunas incertidumbres acerca de su transmisión, pero nuestro modelo ha llegado a ser bastante refinado en el breve espacio de diez años, desde que se escribió la primera descripción.¹ Entonces era como el Duryea de un cilindro de 1893, mientras que ahora es como un Ford modelo T bastante avanzado.

Resumiendo los breves ejemplos que hemos dado, el mecanismo consiste en siete elementos. El saldo o maldición, el requerimiento u obturador, y la provocación o "¡vamos!", encauzan juntos el desarrollo del guión en dirección a su destino, y por lo tanto los llamamos mandos de guión. Todos están programados antes de la edad de seis años en la mayoría de los casos. Igual que el antiguión o rompeguión, si es que lo hay. Más adelante, los temas del contraguión o prescripciones, y los patrones de conducta e instrucciones paternos, empiezan a tener más fuerza. El demonio representa el estrato más arcaico de

ELEMENTOS
DEL MECANISMO

la personalidad (el Niño del niño), y está ahí desde el principio.*

A. El saldo del guión

Los saldos que aparecen en la práctica clínica generalmente pueden reducirse a cuatro alternativas: ser un solitario, ser un inútil, volverse loco, o caerse muerto. Ser toxicómano o alcohólico es la forma más agradable de llevar a cabo cualquiera de estas cosas. El niño puede interpretar el decreto en pensamiento marciano o legal, a menudo para ventaja suya. En un caso en que la madre dijo a todos sus hijos que acabarían en el hospital del estado, todos lo hicieron. Las chicas acabaron siendo pacientes, y los chicos, psiquiatras.

VIOLENCIA La violencia es una clase especial de saldo, y se da en los "guiones de tejido". Los guiones de tejido son diferentes de todos los demás porque su moneda es la carne, la sangre y los huesos humanos. Es probable que un niño que ha visto, causado o sufrido una mutilación o un derramamiento de sangre sea diferente de otros niños y nunca pueda volver a ser el mismo. Si los padres lanzan al niño a ganarse la vida desde temprana edad, él estará naturalmente muy preocupado por el dinero, que a menudo se convertirá en la moneda principal de su guión y su saldo. Si le riñen y le dicen que se caiga muerto, entonces las palabras pueden convertirse en la moneda del guión. Hay que diferenciar entre la moneda del guión y el tema del guión. Los temas principales de los guiones vitales son los mismos que se encuentran en los cuentos de hadas: amor, odio, gratitud y venganza. Puede utilizarse cualquiera de las monedas para expresar cualquiera de estos temas.

DINERO
PALABRA
TEMA
Aquí, la pregunta principal para el analista de guiones es: "¿De cuántas maneras puede decir un padre a un niño que viva para siempre, o que se caiga muerto?" Puede decirlo literalmente: "¡Viva!", en un brindis o una oración,

* Recordamos de nuevo al lector que Padre, Adulto y Niño, con mayúsculas, se refieren a estados del ego, mientras que padre, adulto y niño, con minúscula, se refieren a personas reales.

o "¡Cáete muerto!" en una disputa. Es difícil ver o reconocer el poder casi increíble que tienen las palabras de una madre sobre un niño (o las de una esposa sobre un marido, y viceversa). En mi experiencia, un número considerable de ingresos justificados en el hospital se han verificado poco después de que al paciente le dijera un ser querido (o incluso uno odiado) que se cayera muerto.

En muchos casos es un abuelo el que fija estos saldos, directamente o a través del padre. La abuela puede salvar al paciente de un decreto de muerte del padre ofreciendo en cambio un "ingreso en la vida". O puede dar a la madre un guión de Medea (o "sobreguion"), que obligue a ésta a llevar a sus hijos a la muerte de una forma u otra.

Todo esto se inculca en el Padre del niño o la niña, y es probable que permanezca allí toda la vida: la ligera esperanza que tiene alguien de vivir para siempre, o una voz desagradable que le incita a aproximarse a su muerte. A veces no hay animosidad en el decreto de muerte, sino sólo futilidad o desesperación. Pero como el niño absorbe los deseos de su madre desde el día en que nace, generalmente es ésta quien toma la decisión por él. El padre puede unirse a ella o contradecirla más adelante: añadir su peso a la maldición de ella, o sustituirla.

Generalmente los pacientes pueden recordar las respuestas que daban en su infancia a las directrices del saldo, cosas que no decían en voz alta.

Madre: "Eres igual que tu padre". (Que se ha divorciado y vive solo en una habitación.) Hijo: Bueno. Un tipo listo, mi padre.

Padre: "Acabarás como tu tía". (Hermana de la madre, que está en un hospital mental o que se suicidó.) Hija: Si tú lo dices.

Madre: "Cáete muerta". Hija: Yo no quiero, pero si tú lo dices, supongo que tendré que hacerlo.

Padre: "Con ese genio tuyo, algún día matarás a alguien". Hijo: Bueno, si no puedo matarte a ti, mataré a algún otro.

El niño es muy olvidadizo, y sólo se decide a seguir la directriz después de docenas, o incluso centenares, de conciliaciones así. Una chica de una familia muy turbia, donde no recibía ningún apoyo de sus padres, describió

muy claramente el día en que tomó su decisión final. Cuando tenía trece años, sus hermanos se la llevaron al granero y la sometieron a toda clase de prácticas sexuales, a las que ella accedió para complacerlos. Cuando hubieron acabado, empezaron a reírse y a hablar de ella. Decidieron que ahora tendría que convertirse en una buscona o volverse loca. Ella lo estuvo pensando muy cuidadosamente durante el resto de la noche, y, a la mañana siguiente, había decidido volverse loca, cosa que hizo muy eficazmente, y siguió de esa manera durante varios años. Su explicación era muy sencilla: "No quería ser una buscona".

Aunque el saldo del guión viene dado o decretado por los padres, no tendrá efecto si no es aceptado por el niño. Su discurso de aceptación no tendrá la fanfarria y la conclusión de una toma de posesión presidencial en Madison Avenue, pero lo dirá todo lo claramente que se atreva por lo menos una vez. "Cuando sea mayor, voy a ser como mamá" (= casarme y tener hijos), o "Cuando sea mayor, voy a hacer lo que hizo papá" (= me matarán en una guerra), o "Desearía estar muerto." Habría que preguntar al paciente: "¿Qué decidió hacer usted de su vida cuando era pequeño?" Si él da una respuesta convencional ("Quería ser bombero"), habría que aclarar esto con: "Lo que quiero decir es: ¿cómo decidió usted que acabaría?" Como las decisiones de saldo a menudo se han tomado antes de lo que él puede recordar, tal vez no sea capaz de dar la respuesta deseada, pero ésta puede inferirse de algunas de sus aventuras posteriores.

B. El requerimiento

Los requerimientos de la vida real no se dan por arte de magia, sino que dependen de las propiedades psicológicas de la mente humana. No es suficiente decir una vez: "¡No te comas esas manzanas!" o "¡No abras ese cajón!" Cualquier marciano sabe que un requerimiento hecho de esa forma es en realidad un desafío. Para que un requerimiento quede sólidamente encerrado en la mente de un niño, debe repetirse frecuentemente y deben castigarse las

transgresiones, aunque hay casos excepcionales, por ejemplo, cuando se golpea a un niño, en los que una sola experiencia trastornante puede grabar un requerimiento para toda una vida.

El requerimiento es la parte más importante del mecanismo del guión, y su intensidad varía. De ahí que los requerimientos puedan clasificarse de la misma forma que los juegos, en primero, segundo y tercer grados. Existe la tendencia de que cada tipo produzca su propia clase de persona: triunfador, no-triunfador o fracasado. (Estos términos se explicarán con mayor detalle más adelante. Un no-triunfador es alguien que no gana ni pierde, sino que sólo consigue salir empatado.) Los requerimientos de primer grado (socialmente aceptables y moderados) son directrices francas reforzadas por la aprobación o la disuasión. ("Has sido bueno y tranquilo." "No seas demasiado ambicioso.") Con éstos todavía es posible llegar a ser un triunfador. Los de segundo grado (indirectos y duros) son directrices aviesas reforzadas aviesamente por una especie de extorsión de sonrisas seductoras y ceños amenazadores, que son la mejor manera de crear un no-triunfador. ("No se lo digas a tu padre." "Mantén la boca cerrada.") Los de tercer grado (muy duros y desabridos) son obturadores no razonables reforzados por el temor. Las palabras se convierten en gritos, las expresiones faciales se convierten en distorsiones de pesadilla, y los castigos físicos se convierten en algo sañudo. ("Te haré tragarte los dientes.") Ésta es una de las maneras más seguras de generar un fracasado.

El requerimiento, como el saldo, está complicado por el hecho de que la mayoría de los niños tienen dos padres. Así, uno puede decir: "No te hagas el listo", y el otro: "No te portes como un estúpido". Estos requerimientos contradictorios ponen al niño en una posición difícil. Pero la mayoría de las personas que se casan tienen requerimientos compatibles, por ejemplo, "¡No te hagas el listo!" y "¡Estáte quieto o te salto la tapa de los sesos!", que es una triste combinación.

Los obturadores se inculcan a una edad tan tierna que los padres parecen figuras mágicas al niño o a la niña. Al papel de la madre que hace requerimientos (siguiendo los dictados de su Padre Dominante o de su Niño) se le llama

corrientemente "el hada madrina" si es benévola, o "la madre bruja" si no lo es. En algunos casos, "el Niño loco de la madre" parece la denominación más indicada. De un modo similar, al Padre Dominante se le llama "el buen gigante", "el odioso gnomo", o "el Niño loco del padre", según los casos.²

C. El "¡Vamos!"

La provocación o la seducción es lo que hace libertinos, toxicómanos, criminales, jugadores, y otros con guión de fracasados. Para un chico es la escena de la Odissea de un Ulises vivo y una Madre-Sirena que le atrae a la perdición, o una Circe que primero convierte en cerdo. Para una chica es el padre que hace de Viejo Sucio. En los primeros años, empieza como una invitación general a ser fracasado: "¡Qué torpe es! ¡Ja, ja!", o "Es una verdadera zorra, ja, ja." Luego pasa a burlas y bromas más específicas. "Siempre está dándose golpes en la cabeza, ja, ja," o "Ella siempre pierde las bragas, ja, ja." En la adolescencia pasa a conciliaciones personales. "¡Mira bien, niña!" (y quizá toca, accidentalmente o a propósito), "Toma un trago", "Ahora es tu oportunidad", "Líate la manta a la cabeza, ¿qué importa?", cada una acompañada de su ja, ja.

El "¡vamos!" es la voz del Padre que susurra al Niño en el momento crítico: no dejes de pensar en el sexo o en el dinero, no les dejes marcharse con eso. "Vamos, chico, ¿qué tienes que perder?" Éste es el demonio del Padre, y el demonio del Niño responde. Entonces el Padre hace un cambio rápido, y Jeder cae de narices. "¡Otra vez!", dice el Padre jubiloso, y Jeder contesta: "¡Ja, ja!" con lo que familiarmente llamamos una "sonrisa de conejo".

El "vamos" es lo que promueve las fijaciones en los niños, y, para eso, hay que empezar temprano. El padre toma el deseo del niño para estrechar y convertir este deseo en algo distinto. Una vez fijado, este amor pervertido se convierte en fijación.

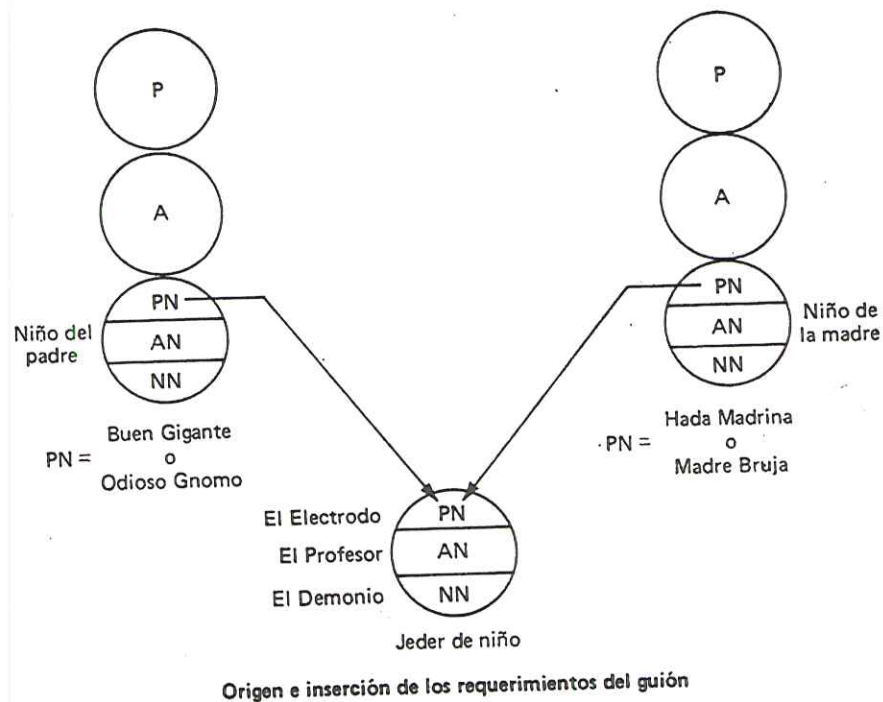


FIG. 7

D. El electrodo

El "¡vamos!" tiene su origen en el Niño del padre o la madre, y se inserta en el Padre del niño, PN en Jeder en la figura 7. Allí actúa como un electrodo "positivo", dando una respuesta automática. Cuando el Padre que tiene en su cabeza (PN) aprieta el botón, Jeder salta, tanto si el resto de él quiere como si no. Dice algo estúpido, actúa torpemente, toma otro trago, o lo apuesta todo en la siguiente carrera, ja, ja, ja. El origen de los requerimientos no siempre es tan claro, pero ellos también se insertan en el PN, donde actúan como un electrodo "negativo". Esto impide a Jeder hacer ciertas cosas como hablar o pensar claramente, o le apaga si se lanza con demasiada fuerza, por ejemplo en el sexo o en la sonrisa. Muchas personas conocen el apagón instantáneo en medio de la excitación se-

xual, y han observado la sonrisa que se ilumina y luego de repente se apaga como si alguien dentro de la cabeza del que sonreía hubiera accionado un interruptor. Debido a estos efectos, PN, el Padre que hay en el Niño, es llamado el "electrodo".

El electrodo recibió su nombre de un paciente llamado Norvil, cuyo comportamiento, expreso en sus reacciones o "respuestas", materializaba de hecho un "positivo" y un "negativo", en un sentido rigurosamente "eléctrico". De tal forma, que se vio claramente que "dentro de" él funcionaba un estricto Padre que le controlaba con un "Habla" (encendido, positivo) o un "Calla y siéntate" (apagado, negativo). Norvil trabajaba en un laboratorio experimental, y a él mismo le sorprendió la similitud entre sus reacciones y las de los animales con un electrodo en el cerebro.

El electrodo es el reto decisivo para el terapeuta. Él, junto con el Adulto del paciente, debe neutralizarlo, de manera que el Niño pueda tener permiso para vivir libremente y reaccionar espontáneamente, a pesar de la programación contraria de sus padres, y de sus amenazas si desobedece. Esto ya es bastante difícil con los mandos más suaves, pero si el requerimiento es una demanda hecha por una bruja o un gigante cuyas facciones están desfiguradas por la rabia, cuya voz aplasta todas las defensas de la mente del niño, y cuya mano está siempre dispuesta a lanzar la humillación y el terror contra su cara y su cabeza, se necesita un poder terapéutico enorme.

E. Sacos y cosas

Si un niño es acosado por órdenes contradictorias, puede haber sólo una salida que le permita cierto grado de expresión propia. Entonces se ve forzado a esa clase de actividad o respuesta, por inadecuada que sea. En ese caso a menudo es evidente para las personas que lo rodean que está respondiendo a lo que hay en su cabeza más que a la situación externa, y entonces se dice que está en un saco. Si su saco está respaldado por algún talento o alguna capacidad, y por una orden de saldo triunfante, puede ser un saco de triunfador, pero en la

mayoría de los casos, las personas que están en un saco son fracasados, porque su conducta no se adapta. Una persona que sale de un saco procederá inmediatamente a hacer su asunto, esto es, lo que siempre haya deseado más hacer. Si eso resulta ser adaptable y es encausado por algo de racionalidad Adulta, puede acabar siendo un triunfador, pero si se entrega demasiado a menudo y demasiado a fondo, acabará siendo un fracasado. De hecho, cuando una persona empieza a hacer su cosa, después de salir de su saco, su orden de saldo determinará si va a hacerlo juiciosamente y convertirse en un triunfador, o si va a excederse como un fracasado. En algunos casos, sin embargo, puede que sea capaz de dejar su orden de saldo en el saco junto con el resto del mecanismo de su guión paternalmente programado, y entonces sea realmente él mismo y pueda decidir su propio destino. Pero para Jeder es difícil saber, sin la apreciación de una persona extraña y objetiva, si es realmente una persona independiente o liberada, o si es sólo un rebelde furioso, o quizás incluso un esquizofrénico que ha saltado de su saco para meterse en una botella, poniendo o no poniendo el tapón después.

5-11-89 F. Prescripción

El Padre "natural" de la madre y del padre (diferente del Padre dominante) está programado biológicamente hasta cierto punto, y es naturalmente nutricio y protector. Tanto el padre como la madre, sean cuales fueren sus problemas internos, fundamentalmente quieren bien a Jeder. Pueden estar mal informados, pero en cuanto padres "naturales" son bienintencionados, o por lo menos inofensivos. Estimulan a Jeder de maneras que, según su visión del mundo y su teoría de la vida, están destinadas a proporcionarle bienestar y éxito. Le transmiten prescripciones que generalmente vienen de los abuelos y son a menudo el compendio de la sólida rectitud terrestre: "¡Trabaja mucho!" "¡Sé una buena chica!" "¡Ahorra tu dinero!" y "¡Sé siempre puntual!" son ejemplos corrientes de la clase media. Pero cada familia tiene su especialidad:

“¡No comas féculas!” “¡Nunca te sientes en el asiento de un retrete público!” “¡Toma un laxante cada día!” o “la masturbación te secará la médula espinal!”³ son ejemplos de esto. “¡Nunca vayas directo al interior de ningún sitio!” es una de las mejores, porque tiene algo de Zen; usada simbólicamente, y también literalmente, se convierte en marciano del bueno, y puede ser conveniente en el momento más inesperado.

CONTRADICCIONES
Como la prescripción viene de un Padre nutricio, y los mandos del guión de un Padre dominante o de un Niño loco, hay lugar para muchas contradicciones. Estas son de dos tipos: internas y externas. Una contradicción interna viene de dos estados del ego diferentes en el mismo padre. El Padre del padre, en la parte superior, dice: “Ahorra tu dinero”, y su Niño, en el fondo, dice: “Ponlo todo en la última jugada”. Si el padre, por ejemplo, dice: “Ahorra tu dinero”, y es la madre quien da la directriz de jugarlo, eso es una contradicción externa.

CUANDO SE FORMAN PAIENES Y CONIENES
Los mandos del guión se insertan y entran en vigor en los primeros años de la vida, mientras que los lemas del contraguión no cobran importancia sino hasta más adelante. Jeder comprende la prohibición “¡No has de tocarlo!” cuando tiene dos años, mientras que en realidad no entiende el precepto “¡Ahorra tu dinero!” hasta que es adolescente y necesita dinero para comprar cosas. Así, sus mandos del guión vienen dados por una madre que parece una figura mágica a sus jóvenes ojos, y tienen todo el poder y la duración de la maldición de una bruja; su prescripción viene dada por un ama de casa benévola y trabajadora, y tiene meramente calidad de consejo.

OTRA DIFICULTAD
Esta es una competición desigual en la que los mandos están destinados a dominar si hay un conflicto abierto, a no ser que pueda introducirse otro elemento, por ejemplo, un terapeuta. Otra dificultad es que el guión dice las cosas como son: las personas en realidad actúan torpemente, como sabe bien el niño; mientras que el contraguión generalmente es cuadrado en lo que se refiere a su experiencia: puede que sí o puede que no haya visto que alguien haya conseguido la felicidad trabajando mucho, siendo una buena chica, ahorrando dinero, siendo puntual, no comiendo féculas, esquivando los retretes públicos, tomando laxantes y no masturbándose.

La alternancia entre guión y contraguión explica algo que a menudo deja perplejos a los pacientes cuando el terapeuta dice que su confusión empezó en la primera infancia. “Entonces, ¿cómo es que mientras estuve en la escuela secundaria fui normal?”, preguntarán. La respuesta es que mientras estaban en la escuela secundaria seguían el contraguión, y luego ocurrió algo que provocó un “brote del guión”. Esta es una respuesta “por lo menos”; no soluciona el problema, pero por lo menos indica hacia dónde hay que mirar.

El intento de satisfacer un guión malo y un contraguión bienintencionado al mismo tiempo puede originar una conducta extraña, como la de la chica a la que el Padre enojado de su padre decía frecuentemente “¡Cáete muerta!”, mientras que el Padre ansioso de su madre siempre le estaba diciendo que se pusiera los chanclos para no tener los pies húmedos. Cuando se tiró del puente, llevaba puestos los chanclos. (Sobrevivió.)

El contraguión determina el estilo de vida de la persona, y los mandos del guión su destino último. Si armonizan, pueden pasar desapercibidos en las páginas interiores, pero si están en pugna pueden dar sorpresas y constituir titulares. Así, el Trabajador Diácono de la Iglesia puede acabar como Presidente de la Junta, Se Retira Después de Treinta Años, o Encarcelados por Desfalco, y el Ama de Casa Ejemplar puede ser la Madre Del Año, Celebra las Bodas de Oro, o Salta del Tejado de un Edificio. De hecho, parece como si hubiera dos clases de personas en el mundo: personas reales y personas plásticas, como decían los Niños Flores. Las personas reales toman sus propias decisiones, mientras que las personas plásticas son dirigidas por los pastelitos de la fortuna.

La Teoría de los Pastelitos de la Fortuna sobre la vida humana dice que cada niño saca dos pastelitos del plato de la familia: uno cuadrado y uno dentado. El cuadrado es un lema, como “¡Trabaja duro!” o “¡Duro con ello!”, mientras que el dentado es un bromista del guión, como “Olvídate del trabajo”, “Actúa torpemente”, o “Cáete muerto”. A no ser que se deshaga de ellos, entre los dos se escriben su estilo de vida y su destino final.

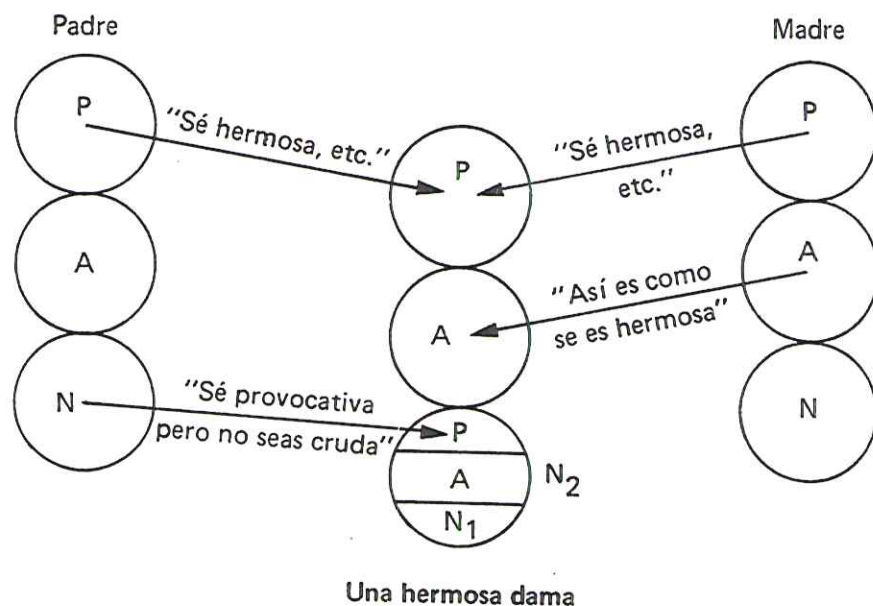


FIG. 8

G. Patrones paternos

Para hacer una dama, hay que empezar por la abuela, y para hacer una esquizofrénica, también hay que empezar por la abuela. Zoe (como llamaremos a la hermana de Jeder) sólo puede ser una dama si su madre le enseña lo que ha de saber. Debe aprender muy pronto a sonreír y a andar y a estar sentada por imitación, como hacen la mayoría de las niñas, y más adelante, por instrucciones orales, a vestirse, a hacerse agradable a cuantos la rodean, y a decir "No" aiosamente. El padre puede tener algo que decir sobre estas cosas, pero "saber manejar a papá" también forma parte de la instrucción femenina. El padre puede imponer su mando, pero es la madre quien da el patrón y las instrucciones del Adulto para llevarlo a la práctica. En la figura 8 aparece la matriz del guión de una hermosa dama llamada Zoe. Si Zoe se convierte en una dama, o se rebela contra el sistema y sus restricciones, dependerá

tanto de lo que exija su guión como de su propia decisión. Puede que tenga permiso para el sexo o la bebida llevados con moderación, pero si, de repente, se vuelve más activa, ¿quiere eso decir que está rompiendo su guión, o meramente siguiendo una provocación a la rebelión? En el primer caso, su padre diría (en lenguaje marciano): "¡No, no! ¡No tan a lo bruto!", y en el segundo (secretamente, para sí): "Ahora está manifestando algo de energía, ja, ja. ¡No es una sosa mi niña!"

Por otra parte, si la madre de Zoe no se siente derecha, no se viste bien, y es torpe en su feminidad, es probable que Zoe sea también así. Esto ocurre a menudo a las chicas con madres esquizoides. También ocurre a las chicas cuya madre murió cuando ellas eran muy jóvenes, y no han tenido ningún patrón que seguir. «Cuando me levanto por la mañana, ni siquiera sé decidir lo que voy a ponerme», dijo una esquizofrénica paranoide cuya madre murió cuando ella tenía cuatro años.

En el caso de un chico, lo más probable es que el guión y el patrón influyan en su elección de profesión. De pequeño, Jeder puede decir: "Cuando sea mayor quiero ser abogado (policía, ladrón) como mi padre." Pero esto no siempre se hace realidad. Depende de la programación de la madre, que dice: "Métete (no te metas) en algo lleno de riesgos y de acción rápida, como (no como) tu padre." Estas instrucciones, como todos los mandos del guión, no se refieren tanto a la elección de una profesión particular, como a tipos especiales de conciliaciones (en este caso, directas o indirectas, arriesgadas o seguras, etc.).⁴ Pero, tanto si se está a favor como si se está en contra, el padre es quien ofrece el patrón.

Jeder puede ir claramente contra los deseos de su madre al asumir la ocupación de su padre. Esto puede ser un verdadero desafío, o antiguión. Por otra parte, hay tres madres: Padre, Adulto y Niño. Puede ir contra los deseos manifiestos del Padre o del Adulto de su madre, llenando de gozo, no manifiesto oralmente, pero evidente, a su Niño. Los mandos entran en acción cuando el niño observa la absorta atención y la sonrisa fascinada de su madre mientras ésta escucha el relato que hace su padre de su última aventura. Lo mismo puede decirse de los mandos del padre sobre Zoe. El Padre o el Adulto del

padre puede estar advirtiéndole continuamente de que no quede embarazada, pero puede manifestar un interés infantil y un evidente placer cuando le ocurra a una de sus compañeras de clase. Esto es una provocación a la que es probable que ella responda, especialmente si su madre le ha dado el patrón y la propia Zoe fue concebida fuera del matrimonio.

A veces la matriz se invierte, pero en la mayoría de los casos, los mandos vienen del padre del sexo contrario, y el patrón del padre del mismo. En cualquier caso, el patrón es el despliegue final, el camino final común para todas las directrices del guión.

H. El demonio

El demonio es el bromista en la existencia humana, y el comodín en la psicoterapia. Por bien hechos que tenga Jeder sus planes, el demonio puede venir en el momento crítico y desbaratarlos todos, generalmente con una sonrisa y un ja, ja. Y por bien planeada que tenga su psicoterapia el terapeuta, el paciente siempre lleva ventaja. En el momento en que el terapeuta cree que tiene cuatro ases, Jeder saca su comodín, y su demonio gana el dinero. Entonces se marcha tan contento, y deja al doctor examinando la baraja, intentando averiguar qué ha pasado.

Aunque esté preparado para ello, puede que no pueda hacer casi nada. El doctor puede saber con tiempo que, en cuanto Jeder haya conseguido subir su piedra hasta la cumbre de la montaña, el demonio distraerá su atención, y la piedra volverá a bajar rodando hasta el fondo. Puede que haya otros que también lo sepan, pero el demonio ya está en acción, y procura que Jeder se mantenga alejado de cualquiera que pueda interferir. Así, el paciente empieza a faltar a las citas, o se marcha a la ventura, y si alguien le hace presión, se va. Puede volver después de haber hecho de Sísifo, más triste, pero no mucho más juicioso, ni siquiera consciente de su alegre escapada.

El demonio aparece por primera vez cuando Jeder tira la comida al suelo con un alegre brillo en los ojos, esperando a ver qué harán sus padres. Si ellos se ríen,

seguirá haciendo travesuras, y luego quizás bromas y chanzas. Si le pegan, el demonio se esconderá bruscamente en un segundo término, dispuesto a saltar en un momento inesperado y a revolver su vida como antes revolió su comida.

I. Permiso

Las negativas generalmente se dicen en voz alta y clara, con enérgica imposición, mientras que los consejos positivos a menudo caen como gotas de lluvia sobre la corriente de la vida, haciendo poco ruido y sólo unas pequeñas ondas. "¡Trabaja duro!" se encuentra en los cuadernos de escritura, pero "¡Deja de holgazanear!" es más probable que se oiga en casa. "Sé siempre puntual" es un lema instructivo, pero "¡No llegues tarde!" se oye con más frecuencia en la vida real, y "¡No seas estúpido!" es más popular que "¡Sé brillante!"

O sea que resulta que la mayor parte de la programación es negativa. Todos los padres llenan las cabezas de sus hijos con estas restricciones. Pero también les dan permisos. Las prohibiciones estorban la adaptación a las circunstancias (no-adaptables), mientras que los permisos dan una lección libre. Los permisos no crean problemas al niño, pues no llevan ligada ninguna coacción. Los permisos son meramente permisos, como una licencia de pesca. Un chico que tiene una licencia de pesca no está obligado a pescar. Puede usarla o no, según sus deseos, y va a pescar cuando tiene ganas y cuando las circunstancias se lo permiten.

Tenemos que repetir que ser guapa (igual que tener éxito) no es cuestión de anatomía, sino de permiso paterno. La anatomía hace a una chica bonita o fotogénica, pero sólo la sonrisa de su padre puede hacer resplandecer la belleza en los ojos de una mujer. Los niños hacen las cosas para alguien. El chico es brillante o atlético o triunfador para su madre, y la chica es brillante o guapa o fértil para su padre. O, por otra parte, el chico es estúpido o débil o torpe para sus padres, y la chica es estúpida o fea o frígida para los suyos, si eso es lo que ellos quieren. Hay

que añadir que los niños han de aprender de alguien si quieren hacerlo bien. Hacerlo para alguien y aprender de alguien es el verdadero significado del mecanismo del guión. Como ya hemos señalado, los niños generalmente lo hacen para el padre del sexo opuesto y aprenden del padre del mismo sexo.

Los permisos son el principal instrumento terapéutico del analista de guiones, porque ofrecen la única oportunidad para que un extraño libere al paciente de las maldiciones que le han impuesto sus padres. El terapeuta da permiso al Niño del paciente diciendo "Está bien hacer eso", o "No tiene que hacer eso." En ambos casos se está diciendo al Padre: "Déjalo solo." Así, pues, hay permisos positivos y negativos. En un permiso positivo, o licencia, "¡Déjalo solo!" significa "¡Déjalo hacerlo!" Esto pone fin al requerimiento. En un permiso negativo, o liberación externa, significa "¡Deja de empujarlo a hacerlo!" Esto pone fin a la provocación. Algunos permisos pueden considerarse de las dos maneras. Esto es cierto sobre todo en los antiguos. Así, cuando el Príncipe besó a la Bella Durmiente del Bosque, le ofreció una licencia para despertarse y al mismo tiempo una liberación de la maldición de la bruja.

Uno de los permisos más importantes es la licencia para dejar de actuar estúpidamente y empezar a pensar. Muchos pacientes de edad madura no han tenido un solo pensamiento independiente desde la primera infancia, y han olvidado completamente la sensación de pensar, o incluso lo que significa el pensamiento. Sin embargo, con un permiso dado en el momento oportuno, son capaces de conseguirlo, y están encantados cuando dicen en voz alta, a sus sesenta y cinco o setenta años, lo que tal vez sea la primera observación inteligente de su vida adulta. A menudo es necesario deshacer la labor de terapeutas anteriores para dar al paciente permiso para pensar. Algunos han pasado años en hospitales o clínicas mentales donde el más ligero intento por su parte de pensar con independencia se encontraba con una poderosa resistencia por parte del personal. Allí se les enseñaba que pensar en realidad es un pecado de "intelectualismo" que debían confesar rápidamente y prometer no volver a cometer nunca.

Muchos vicios y obsesiones están basados en "¡vamos!" paternos. "No dejes de tomar drogas (o quizás dejarías

de venir a casa a pedir dinero)", dice la madre del adicto a la heroína. "No dejes de pensar en el sexo," dice el padre de un libertino o de una ninfómana. Y la idea de los permisos como instrumentos terapéuticos la inició un jugador que dijo: "Yo no necesito a alguien que me diga que deje de jugar; necesito a alguien que me dé permiso para dejarlo, porque alguien en mi cabeza dice que no puedo."

Un permiso, entonces, permite a Jeder ser flexible, en vez de responder con patrones fijos congelados por lemas e instrucciones. Esto no tiene nada que ver con la "educación permisiva", porque también está lleno de imperativos. Los permisos más importantes son para amar, para cambiar y para hacer las cosas bien. Una persona con permiso es tan fácil de reconocer como una que esté totalmente ligada. "Evidentemente tiene permiso para pensar", "Evidentemente tiene permiso para ser hermosa", y "Evidentemente tiene permiso para divertirse", son expresiones marcianas de admiración.

(Una de las fronteras del análisis de guiones es el ulterior estudio de los permisos, primariamente mediante la observación de los movimientos de los ojos en los niños muy pequeños. Así, en algunas situaciones el niño lanza una mirada de soslayo a sus padres para ver si tiene "permiso" para hacer algo; en otros casos, parece tener "libertad" para seguir sus inclinaciones propias sin consultarlos. Estas observaciones, cuidadosamente valoradas, pueden darnos una significativa distinción entre "permisos" y "libertades".)

J. La liberación interna

El rompe-hechizos, o la liberación interna, es el elemento que elimina el requerimiento y libera a la persona de su guión para que pueda satisfacer sus propias aspiraciones autónomas. Es una "autodestrucción" preestablecida que es obvia en algunos guiones, pero que hay que buscar o descifrar en otros, algo así como las declaraciones del oráculo delfico, que cumplía la misma función en la Antigua Grecia. No se sabe mucho de ella clínicamente, porque la gente viene al tratamiento precisamente porque

no puede encontrarla por sí misma; pero el terapeuta no la espera ni la prueba. Por ejemplo, en un guión "Esperando el Rigor Mortis" o "Bella Durmiente", la paciente cree que será liberada de su frigidez cuando encuentre al Príncipe de las Manzanas de Oro, y es muy probable que sienta que el terapeuta es ese Príncipe. Pero él declina el honor, principalmente por razones éticas, pero también porque cuando su terapeuta anterior (sin licencia) asumió el papel, sus Manzanas de Oro se convirtieron en polvo.

A veces el rompe-hechizos es meramente irónico. Esta es una situación corriente en los guiones de los fracasados: "Las cosas mejorarán después de tu muerte."

La liberación interna puede estar centrada en un acontecimiento o en el tiempo. "Cuando encuentres un Príncipe", "Cuando mueras luchando", o "Después de tener tres niños", son antiguiones centrados en acontecimientos. "Cuando pases la edad es que murió tu padre" o "Cuando lleves treinta años en la compañía" están centrados en el tiempo.

He aquí un ejemplo de cómo surge la liberación interna en la práctica clínica.

Chuck

Chuck era un médico rural en una zona aislada de las Montañas Rocosas. No había ningún otro doctor en varios kilómetros a la redonda. Trabajaba día y noche, pero, por mucho que trabajara, nunca tenía bastante para mantener a su gran familia y siempre debía dinero al banco. Durante mucho tiempo había puesto anuncios en revistas médicas pidiendo un compañero que le aliviara un poco de su trabajo, pero insistía en que nunca se había presentado ninguno apropiado. Operaba en el campo, en las casas y en los hospitales, y a veces en el fondo de un despeñadero. Era inmensamente ingenioso, y estaba casi completamente agotado, pero no del todo. Vino a hacerse un tratamiento con su mujer, porque estaban teniendo problemas conyugales y le estaba subiendo la presión sanguínea.

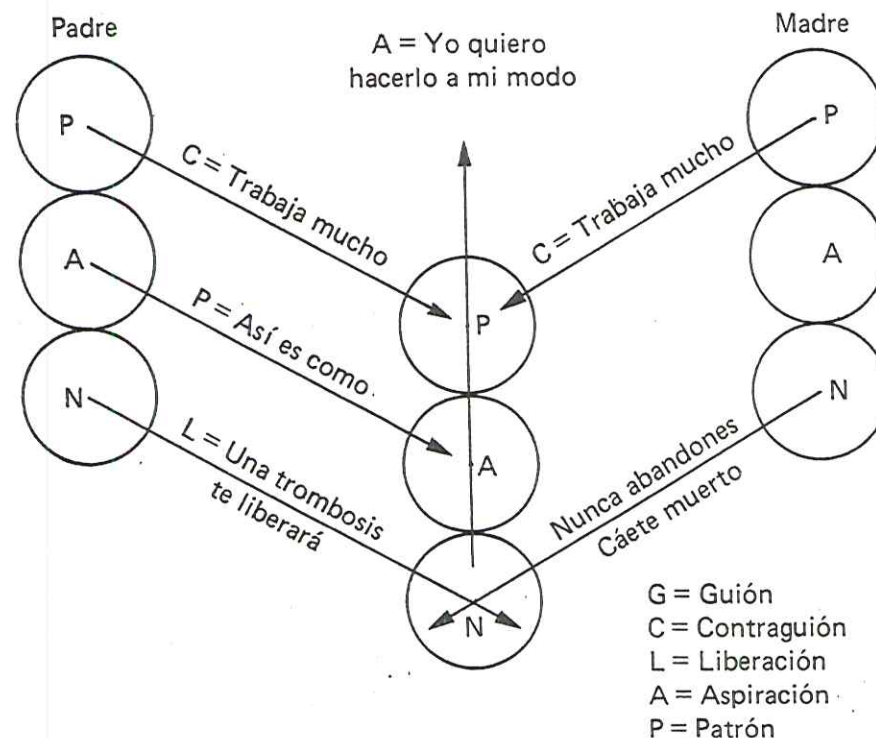
Al final, encontró un hospital universitario que no estaba lejos y tenía varias plazas subvencionadas para médicos de medicina general que quisieran convertirse en es-

pecialistas. Esta vez sí encontró a alguien para ocupar su puesto de médico rural. Abandonó su compleja y lucrativa práctica y descubrió que tenía bastantes fondos para mantener a su familia instalándose como cirujano residente con un pequeño estipendio.

«Siempre he querido hacer esto —dijo—. Pero nunca pensé que pudiera librarme del Padre que me impulsaba hacia una trombosis coronaria. Pero no tuve una trombosis, y ésta es la época más feliz de mi vida.»

Es evidente que su rompe-hechizos era tener una trombosis, y él creía que sólo de esa manera podría liberarse de la trampa. Pero con la ayuda del grupo consiguió romper su guión con buena salud.

Chuck ilustra de una manera relativamente simple y clara la acción de todo el mecanismo del guión, como aparece en la "matriz de guión" de la figura 9. Su contraguión



Un triunfador muy trabajador

FIG. 9

venía de su padre y de su madre: "Trabaja mucho". Su padre luego le dio el patrón de un doctor muy trabajador. El requerimiento de su madre era: "Nunca abandones. Trabaja duro hasta que caigas muerto". Pero su padre le dio el rompe-hechizos: "Puedes descansar si tienes una trombosis, ja, ja". Su tratamiento fue meterse en la parte de su cerebro o de su mente desde donde enviaban sus directrices todas estas voces. Entonces se eliminó el requerimiento al darle permiso: "Puedes descansar sin tener una trombosis". Cuando este permiso se abrió paso a través de todas las conchas y los ardides que protegían el mecanismo del guión, rompió la maldición.

Fíjense en que era inútil decirle: "Si sigue usted así, tendrá una trombosis". (1) Era perfectamente consciente de esa amenaza, y decírselo de nuevo sólo serviría para hacerlo sentirse más desgraciado, porque (2) él quería tener una trombosis, que lo liberaría de una forma u otra. Lo que él necesitaba no era una amenaza, ni una orden (ya tenía bastantes órdenes en la cabeza), sino una licencia que le liberara de aquellas órdenes, y eso fue lo que recibió. Entonces dejó de ser una víctima de su guión, y se convirtió en su propio dueño, y pudo hacer su cosa. Siguió trabajando mucho, y continuó siguiendo el patrón médico de su padre, pero ya no se veía empujado por el guión a trabajar en exceso ni a caerse muerto. Así, a los cincuenta años, llegó a ser libre para satisfacer las aspiraciones autónomas de su propia elección.

K. *El equipo del guión*

El equipo del guión son las tuercas y tornillos con los que se construye el mecanismo del guión, una caja de herramientas suministradas en parte por los padres y en parte por el propio niño.

Clementina

Clementina estaba deprimida a consecuencia de un desgraciado asunto amoroso. Temía ser franca con su amante

porque podía perderlo. Por otra parte, temía perderlo si no era franca. En realidad, no se trataba de nada siniestro. Era sólo que no quería que él supiera lo apasionada que era ella en realidad. El conflicto a veces le hacía ser frígida, y a veces pasar pánico. Cuando hablaba de ello, se sentía tan confusa que se agarraba la cabeza entre las manos.

¿Qué dirían sus padres de aquello? Bueno, su padre diría: "Tómatelo con calma. No pierdas la cabeza." ¿Y su madre? "Él está aprovechándose de ti. No te lagues demasiado a él. Te dejará tarde o temprano. No eres bastante buena para él. Él no es bastante bueno para ti." A continuación explicó una aventura.

Cuando tenía unos cinco años, un tío adolescente había tenido actividad sexual con ella, y también le había hecho sentirse excitada a ella. Nunca se lo dijo a sus padres. Un día, cuando se estaba bañando, su padre le dijo que era muy mona. Había unas visitas en la casa y la había levantado desnuda para que la vieran. El tío lascivo era uno de los que estaban allí. ¿Cuál fue la reacción de la niña? "Quiero esconderme. Quiero esconderme. Dios mío, descubrirán lo que he estado haciendo." ¿Qué sintió usted hacia su padre por hacer aquello? "Quise darle una patada en el pene. Yo sabía cómo era un pene, además, por las erecciones de mi tío." ¿Hubo algún ja, ja? "Sí, en el fondo lo hubo. Yo tenía un secreto. Y, lo que es peor, sabía que me gustaba, por debajo de todos los otros sentimientos."

A partir de estas reacciones, Clementina había construido un guión, que consistía en tener relaciones amorosas apasionadas y luego ser abandonada. Al mismo tiempo, sin embargo, quería también casarse, permanecer casada, y tener hijos.

1. Había dos lemas de contraguión procedentes de su padre: "Tómatelo con calma", y "No pierdas la cabeza". Estos encajaban con las aspiraciones que ella tenía de casarse y tener una familia.

2. Había cinco requerimientos de su madre, que se resumían en "No te lagues a nadie".

3. Había una fuerte seducción procedente de su tío, que la llevaba a ser apasionada y erótica, reforzada por la provocación desnuda de su padre.

4. Estas seducciones y provocaciones de los demo-

nios Paternales habían reforzado su propio demonio a lo largo de su vida.

5. De esto se deducía una liberación prefijada: el familiar Príncipe de las Manzanas de Oro, si es que podía encontrar uno.

Lo interesante es que todo esto salió en una sesión. Como alguien observó, ella estaba muy contenta de mostrarlo para que todo el mundo lo viera.

L. Aspiraciones y conversaciones

Cogido en la red del mecanismo de su guión, Jeder, mientras tanto, tiene sus propias aspiraciones autónomas. Estas generalmente se le aparecen cuando sueña despierto en sus horas de ocio, o en alucinaciones hipnagógicas antes de quedarse dormido: las valientes hazañas que debería haber hecho aquella mañana, o las tranquilas escenas que espera con placer para años posteriores. Todos los hombres y todas las mujeres tienen sus jardines secretos, cuyas puertas guardan contra la invasión profana de la muchedumbre vulgar. Son imágenes de lo que harían si pudieran hacer lo que les gusta. Los que tienen suerte encuentran el momento, el lugar y la persona adecuados, y lo hacen, mientras que el resto deben vagar ansiosos alrededor de sus propios muros. Y de eso trata este libro: de lo que ocurre fuera de esos muros, de las conciliaciones externas que agostan o riegan las flores de dentro.

Lo que las personas quieren hacer se les muestra en imágenes: las películas caseras que hacen dentro de su cerebro. Lo que hacen en realidad lo deciden unas voces, un diálogo interno que les martillea el cerebro. Todas las frases que dicen y todas las decisiones del guión son resultado de este diálogo: la Madre dice y el Padre dice y el Adulto dice "Mejor sería", mientras que el Niño, rodeado, trata de escapar para conseguir lo que quiere. Nadie puede saber la enorme, asombrosa, y casi infinita cantidad de diálogo que ha almacenado en las oscuras cavernas de su mente. Allí hay respuestas completas a preguntas en las que ni siquiera soñó nunca. Pero si se aprieta el botón adecuado, a veces salen en forma de chorros de poesía.

Agarre el dedo índice de su mano derecha con su mano izquierda. ¿Qué está diciendo su mano a su dedo, y qué tiene que decir el dedo por sí mismo? Si hace usted esto bien, pronto se encontrará con que se establece una animada y significativa conversación entre ellos. Lo más sorprendente es que ya estaba ahí antes, y lo mismo otros centenares de conversaciones. Si tiene usted un resfriado y el estómago indispuerto, ¿qué dice su estómago revuelto a su nariz congestionada? Si está sentado balanceando un pie, ¿qué tiene que decirle hoy su pie? Pregúnteselo y le responderá. El diálogo está dentro de su cabeza. Todo esto fue descubierto, o por lo menos puesto claramente de manifiesto, por el creador de la terapéutica de la Gestalt, F. S. Perls.⁵ De modo semejante, todas sus decisiones las toman cuatro o cinco personas dentro de su cabeza, y aunque usted puede no hacerles caso si es demasiado orgulloso para oírlas, estarán ahí la próxima vez si se molesta en escucharlas. Los analistas de guiones aprenden a amplificar e identificar estas voces, y ésa es una parte importante de su terapéutica.⁶

El objeto del análisis de guiones es liberar a Jeder y a Zoe para que puedan abrir el jardín de sus aspiraciones al mundo. Esto lo hace abriéndose paso a través de la Babel que hay en sus cabezas hasta que el Niño puede decir: "Pero esto es lo que yo quiero hacer, y preferiría hacerlo a mi modo."

M. Triunfadores

Los triunfadores también están programados. En vez de una maldición, hay una bendición: "¡Larga vida!" o "Sé un gran hombre." El requerimiento es adaptable en vez de coaccionante: "¡No seas egoísta!" y el "¡vamos!" es "¡Bien hecho!" Con esta vigilancia tan benévola, y con todos sus permisos, hay todavía un demonio con el que luchar, escondido en las oscuras cavernas de su mente prístina. Si su demonio es un amigo en vez de un enemigo, entonces todo irá bien.

N. *¿Todo el mundo tiene un guión?*

Actualmente, no hay manera de contestar a esta pregunta con algún grado de certeza, pero lo que sí es cierto es que todo el mundo está programado hasta cierto punto desde sus primeros años. Como hemos dicho antes, algunas personas pueden llegar a ser autónomas mediante circunstancias externas drásticas, otras por reorganización interna, y otras, aplicando el antiguión. La clave está en los permisos. Cuantos más permisos tiene Jeder, menos ligado está por su guión. Por otra parte, cuanto más duramente reforzados estén los mandos de guión, más ligado estará por éste. Es probable que la raza humana globalmente considerada forme una curva. En un extremo están los que llegan a ser autónomos por un medio u otro, y en el otro extremo están los ligados por el guión, con la mayoría de la gente en medio, sujeta a cambios de circunstancias o de perspectivas. Entre los ligados por el guión, hay dos tipos. Las personas impulsadas por el guión son las que tienen muchos permisos, pero deben cumplir las exigencias de su guión antes de poder disfrutarlos. Un buen ejemplo es el del trabajador incansable que puede divertirse en sus ratos de ocio. Las personas oprimidas por el guión son las que tienen pocos permisos, y deben pasar el máximo tiempo posible llevando a cabo sus guiones a toda costa. Un ejemplo típico es el gran bebedor o toxicómano que debe precipitarse hacia su perdición lo más rápidamente posible. Los oprimidos por el guión son las víctimas de guiones trágicos o "hamárticos". Por otra parte, es rara la persona que no haya oído alguna vez la voz del demonio dentro de su cabeza, diciéndole que compre cuando debería vender, que se quede cuando debería marcharse, o que hable cuando debería permanecer en silencio.⁷

O. *El antiguión*

Pero hay algunas personas que se rebelan contra sus guiones, haciendo evidentemente lo contrario de lo que "se espera" que hagan. Ejemplos corrientes son el adolescente "rebelde" y la mujer que dice: "Lo último que quisiera es

ser como mi madre." Estos casos han de evaluarse con mucho cuidado, pues hay varias posibilidades. 1.º Pueden haber estado viviendo sobre la base de sus contraguiones, y entonces la rebelión aparente es meramente "una erupción del guión". 2.º A la inversa, pueden haber estado viviendo sobre la base de sus guiones, y pasarse al contraguión. 3.º Pueden haber encontrado el rompe-hechizos, y liberarse de sus guiones. 4.º Pueden tener diferentes directrices de guión del padre y de la madre, o de dos diferentes parejas de padres, y pasarse de uno a otro. 5.º Pueden estar meramente siguiendo una directriz especial de su guión que les dice que se rebelen. 6.º La persona puede ser un "fracaso del guión" que ha desesperado de llevar a la práctica las directrices de su guión, y simplemente se ha dado por vencida. Ésta es la causa de muchas depresiones y abatimientos esquizofrénicos. 7.º Por otra parte, puede haberse liberado ella misma y haberse "salido de su guión" por su propio esfuerzo o con la ayuda de la psicoterapia. 8.º Pero esto debe diferenciarse cuidadosamente del "entrar en un antiguión". Esta multitud de alternativas pone de relieve lo cuidadoso que debe ser el analista de guiones para entender correctamente (él y su paciente) el origen de ciertos cambios en la conducta.

Un antiguión se parece mucho a lo que Erikson llama "difusión de identidad."⁸ Si comparamos el guión con la ficha perforada de una computadora, entonces un antiguión se obtiene dando la vuelta a la ficha. Ésta es una analogía muy burda, pero viene al caso. Donde la madre dice: "No bebas", Jeder bebe. Donde dice: "Dúchate cada día", él no se lava. Donde dice: "No pienses", él piensa, y donde ella dice: "Estudia mucho", él abandona los estudios. Resumiendo, Jeder es meticulosamente desafiante. Pero, como tiene que consultar su programación para saber exactamente cómo y dónde ha de ser desafiante, está tan programado al desobedecer todas las instrucciones como lo estaría si las obedeciera todas. Así, pues, cuando la "libertad" es en realidad un desafío, es sólo una ilusión. Al invertir la programación uno no deja de estar programado. Esta inversión, dar la vuelta a la ficha en vez de romperla, se llama un antiguión, y los antiguiones ofrecen un campo fértil para ulterior estudio.

El mecanismo del guión de un fracasado consiste por una parte en requerimientos, provocaciones, y una maldición. Estos son los mandos del guión, y están firmemente implantados a la edad de seis años. Para combatir esta programación, él tiene un demonio interno, y a veces tiene una liberación interna. Más adelante llega a entender los lemas, que le dan un contraguión. Mientras tanto, está aprendiendo patrones de conducta, que sirven tanto al guión como al contraguión. Un triunfador tiene el mismo mecanismo, pero la programación es más adaptable, y él generalmente tiene más autonomía, porque tiene más permisos. Pero en todos los seres humanos persiste el demonio, y produce placeres o dolores repentinos.

Hay que notar que los mandos del guión son parámetros o límites, que meramente delimitan lo que Jeder puede hacer, mientras que los patrones de conducta que aprende de sus padres, incluidos sus juegos, le dicen cómo puede, de hecho, estructurar su tiempo. Así, pues, el guión es un plan de vida completo, que ofrece al mismo tiempo límites y estructuras.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy*. loc. cit.
2. El hada madrina y la madre bruja, elementos característicos del electrodo, derivados de observaciones conciliatorias e introspectivas, tienen una afinidad evidente con los objetos introducidos buenos y malos de Melanie Klein, postulados por razones psicoanalíticas, y con la elaboración de sus conceptos llevada a cabo por Fairbairn. De hecho, Fairbairn es uno de los mejores puentes heurísticos entre el análisis conciliatorio y el psicoanálisis.

Klein, M., *The Psychoanalysis of children*, Hogarth Press, Londres, 1932.

Fairbairn, W. R. D., *The Object-Relations Theory of Personality*, Basic Books, Nueva York, 1954.

Todo esto es decepcionante desde un punto de vista literario. Provoca una desgraciada confrontación con Wordsworth, y la frase de Francis Thompson "cada niño tiene en su alma un hada madrina" ha de ser modificada, en vista de esto, para incluir mentores menos benévolos.

Cfr. Sharpe, E. F., "Francis Thompson: A Psycho-Analytical Study", en su *Collected Papers on Psycho-Analysis*. Hogarth Press, Londres, 1950.

3. Cfr. Berne, E., "The Problem of Masturbation", *Diseases of the Nervous System*, 10:3-7, 1944.
4. Cfr. Berne, E. "Concerning the Nature of Diagnosis". *International Record of Medicine* 165:283-292, 1952. Las diferencias entre los tipos de conciliaciones propias de los obreros y las propias de los granjeros se manifiestan en sus caras. Como es de suponer que nacieron con los mismos músculos faciales y los mismos nervios, las diferencias probablemente se deben a algún tipo de "electrodos" de su sistema nervioso central. En un caso el electrodo dice: "¡Alerta!" y en el otro, "Espera a ver qué pasa", y estos lemas describen los tipos de conciliaciones que les son propias.
5. Perls, F. S. *Gestalt Therapy Verbatim* (J. O. Stevens, ed.). Real People Press, Lafayette, California, 1969.
6. Cfr. Shapiro, S. B. "Transactional Aspects of ego Therapy". *American Journal of Psychology*, 56:479-498, 1953.
7. El requerimiento, desde luego, tiene los mismos efectos y el mismo origen que el Superego del psicoanálisis, y el lema del contraguión también entra aquí. El demonio es lo mismo que el concepto original del Ello. La situación parece ser ésta: el propio demonio, el impulso, es un "impulso del Ello". Pero fenomenológicamente, el demonio se experimenta como una voz viva. Es la voz del padre real (o más exactamente, la voz del demonio que hay en el padre) implantada en el niño. Al hablar en nombre del Ello del padre, habla también en nombre del Ello del niño, que todavía no habla.
Sobre el "Niño loco de la madre", ver Denenberg y Whimby, "Behavior of Adult Rats is Modified by the Experiences Their Mothers Had as Infants", loc. cit.
8. Erikson, E., *Identity and the Life Cycle*, loc. cit.

La segunda infancia

A. Argumentos y héroes

El psicoanálisis llama a la segunda infancia, o sea de los seis a los diez años, el *periodo de latencia*. Es una fase "locomotriz",¹ cuando el niño se desplaza por el vecindario para ver qué puede ver. De momento, sólo tiene un esbozo, un principio, una idea, de cómo va a armar sus materiales de guión para convertirse en una persona con un objetivo en la vida. Está dispuesto a convertirse de un animal que se come a las personas o que actúa como las personas en una persona propiamente dicha.

Un niño que empieza queriendo vivir para siempre o amar para siempre puede cambiar de idea en el curso de cinco o seis años² hasta llegar a decidir, muy justificadamente si se tiene en cuenta su limitada experiencia, morir joven o no arriesgarse a volver a amar a alguien. O puede aprender de sus padres que la vida y el amor, con todos sus riesgos, valen la pena. Una vez tomada la decisión, él sabe quién es, y empieza a mirar al mundo exterior haciéndose esta pregunta: "¿Qué puede ocurrirles a las personas como yo?" Sabe cuál es el saldo que en principio puede esperar, pero no sabe realmente lo que significa,

cómo le hará sentirse, o cómo puede llegar a conseguirlo. Tiene que encontrar alguna clase de argumento o matriz en el que encaje todo el material de su guión, y alguna clase de héroe que le muestre el camino. También busca ansiosamente héroes con materiales parecidos que hayan seguido caminos diferentes, y quizás más felices, con la esperanza de encontrar una salida, o una entrada.

La matriz y el héroe se le ofrecen en las historias que lee en libros o que le lee alguna persona digna de confianza: la madre, la abuela, o los niños de la calle, o quizás una maestra cuidadosamente adoctrinada. La forma de contar estos cuentos ya es una historia por sí sola, más real y fascinante que el cuento que se cuenta. ¿Qué ocurre entre Jeder y su madre, por ejemplo, entre el momento en que ella dice: "Cuando te hayas lavado los dientes te leeré un cuento", y el momento en que le dice sonriendo: "¡Y eso es todo!" y le remete la ropa de la cama? ¿Qué es lo último que pregunta él, y cómo le remete ella la ropa de la cama? Esos momentos ayudan a formar la carne de su plan de vida, mientras que los cuentos contados o el libro de historias le dan los huesos. En lo referente a los huesos, el niño acaba con: a) un héroe (alguien que le gustaría ser); b) un villano (alguien que puede llegar a ser, si encuentra una excusa); c) un tipo (lo que él sabe que tiene que ser); d) un argumento (una matriz de acontecimientos que le permite pasar de uno al otro); e) un cuadro de actores (esos otros que motivarán los pasos), y f) un ethos (un conjunto de normas éticas que justificarán que se sienta enfadado, herido, culpable, virtuoso, o triunfante). Si los acontecimientos externos lo permiten, entonces su curso vital será el mismo que el plan de vida que forma sobre este armazón o matriz. Por esta razón, es importante saber cuál era su historia o su cuento favorito cuando era niño, porque ése será el argumento de su guión, con todas sus ilusiones inalcanzables y sus tragedias evitables.

B. Trucos *Rockets*

Durante este periodo, Jeder toma además una decisión clara sobre qué clase de sentimientos va a fomentar. Pre-

viamente ha hecho sus experimentos a este respecto, sintiéndose alternativamente enojado, herido, culpable, asustado, insuficiente, virtuoso y triunfante, y ha descubierto que algunos de estos sentimientos son objeto de indiferencia o abierta desaprobación por parte de su familia, mientras que uno de ellos es aceptable y da resultado. Éste es el que se convierte en su truco. El sentimiento favorecido se convierte en una especie de reflejo condicionado que puede persistir durante el resto de su vida.

Para aclarar esto, podemos usar la teoría de la ruleta sobre el sentimiento. Supongamos que hay una urbanización con 36 casas construidas en círculo alrededor de una plaza central, y supongamos que hay un niño esperando nacer dondequiera que los niños estén cuando esperan nacer. La Gran Computadora encargada de estas cosas hace girar la rueda de una ruleta, y la bola cae en el número 17. Entonces la Gran Computadora anuncia: "El próximo niño irá a la casa 17." Hace girar la ruleta cinco veces más, y salen el 23, el 11, el 26, el 35 y el 31, o sea que los cinco niños siguientes van a las casas que tienen esos números. Diez años más tarde, cada uno de los niños ha aprendido cómo se espera que reaccione. El de la casa 17 ha aprendido: "En esta familia, cuando las cosas se ponen mal, nos sentimos enojados." El de la casa 23 ha aprendido: "En esta familia, cuando las cosas se ponen mal, nos sentimos heridos." Los niños de las casas 11, 26 y 35 han aprendido que, cuando las cosas se ponen mal, sus respectivas familias se sienten culpables, asustadas o incapaces. El niño de la casa 31 aprende que "en esta familia, cuando las cosas se ponen mal, averiguamos qué es lo que podemos hacer." Evidentemente, los números 17, 23, 11, 26 y 35 probablemente serán fracasados, y el 31 es más probable que sea un triunfador.

Pero, ¿y suponiendo que, cuando la Gran Computadora hizo girar la ruleta, hubieran salido otros números, o los mismos números en un orden diferente? Quizás el niño A, en vez de ir a la casa 17, habría ido a la 11, y habría aprendido a cultivar la culpabilidad en vez del enojo, y el niño B, en la 23, podía haber cambiado de sitio con el niño F, en la 31. Entonces, en vez de ser el niño B un fracasado y el niño F un triunfador, habría sido al revés.

Ésta es otra manera de decir que, aparte de la dudosa

ORIGEN
D.R.C.
PACIFIC
F. A. VORL
TO

influencia de los genes, los sentimientos favoritos se aprenden de los padres. Un paciente cuyo sentimiento favorecido es la culpabilidad podría fomentar el enojo si hubiera nacido en una casa diferente. Sin embargo, todos defenderán su sentimiento favorecido, afirmando que es el sentimiento natural, o incluso inevitable, en una situación concreta. Ésta es una razón para someterse al tratamiento de grupo. Si esos seis niños estuvieran en un grupo así veinte años más tarde, y el niño A explicara un incidente, terminado: "¡Naturalmente, me enfadé!", el niño B diría: "Yo me habría sentido herido"; el niño C: "Yo me habría sentido culpable"; el niño D: "Yo me habría sentido asustado"; el niño E: "Yo me habría sentido impotente"; y el niño F (que probablemente sería el terapeuta): "Yo habría averiguado qué es lo que se podía hacer." ¿Cuál de los niños tiene razón? Cada uno de ellos está convencido de que la suya es la reacción "natural". La verdad es que ninguna de ellas es "natural", en realidad; todas han sido aprendidas, o mejor dicho, todas responden a una decisión de la infancia.

Para ponerlo en términos más simples, casi todos los sentimientos de enojo, de amor propio herido, de culpabilidad, de miedo y de impotencia son trucos, y en cualquier grupo bien llevado no es difícil distinguir las pocas reacciones de esta clase que son realmente apropiadas. Un truco, entonces, es un sentimiento, entre todos los sentimientos posibles, que utiliza habitualmente una persona concreta como saldo en los juegos a los que juega. Los miembros del grupo pronto reconocen esto, y pueden predecir cuándo un paciente concreto va a coleccionar el cupón del enojo, cuándo otro va a coleccionar el cupón del amor propio herido, etc. El objeto de coleccionar estos cupones es convertirlos en un saldo del guión.

Cada una de las personas del grupo queda escandalizada ante la idea de que su sentimiento favorecido no sea una respuesta natural, universal e inevitable a las situaciones en que se encuentra. Las personas que utilizan el truco del enojo, en particular, se enojan mucho cuando se ponen en duda sus sentimientos, así como las que utilizan el truco del amor propio herido se sienten tan heridas como se espera de ellas.

C. Cupones

Los "cupones" psicológicos se llaman así porque se utilizan de la misma manera que esos sellos azules, verdes o marrones que dan a la gente como regalo cuando compran comida o gasolina. A continuación hagamos algunas observaciones sobre los cupones comerciales.

1. Generalmente se obtienen como una prima en el curso de transacciones comerciales legítimas; esto es, la persona tiene que comprar comestibles para recibir cupones.

2. La mayoría de las personas que los coleccionan tienen un color favorito. Si les ofrecen otros colores, puede que no se molesten en cogerlos, o puede que los regalen. Algunas personas, sin embargo, coleccionarán cupones de todos los tipos.

3. Algunas personas los pegan en sus "libretas" cada día, y otras a intervalos regulares, mientras que otras los dejan por ahí hasta que un día, cuando están aburridas y no tienen nada mejor que hacer, los pegan todos de una vez. Algunas los descuidan hasta que necesitan algo, y entonces los cuentan esperando tener bastantes para conseguirlo gratis en la tienda de los cupones.

4. A algunas personas les gusta hablar de ellos, hojear juntas los catálogos, alardear de que tienen muchos cupones, o discutir qué color ofrece mejores mercancías o más gangas.

5. Algunas personas reúnen sólo unos pocos y los cambian por regalos de poca importancia; otras reúnen más, y obtienen regalos mayores; y otras se interesan mucho por la cuestión y tratan de coleccionar el número de cupones necesario para conseguir uno de los regalos verdaderamente grandes.

6. Algunas personas saben que los cupones, en realidad, no son "gratis", porque su coste debe añadirse al coste de los comestibles; algunas, en realidad, no se paran a pensar en esto; algunas lo saben, pero fingen no saberlo, porque disfrutan coleccionándolos y conservando la ilusión de conseguir algo sin pagar nada. (En algunos casos, el coste de los cupones no se añade al coste de los comestibles; en tales casos, el comerciante tiene que deducir su

coste de su propio beneficio. Pero, en principio, es el cliente quien paga los cupones.)

7. Algunas personas prefieren ir a tiendas de comestibles "serias", donde sólo pagan los comestibles; con el dinero que ahorran, pueden comprar lo que quieran, donde quieran y cuando quieran.

8. Para los que ansían conseguir algo "gratis", es posible comprar cupones falsos.

9. Generalmente es difícil para una persona que colecciona cupones en serio abandonarlos. Puede meterlos en un cajón y olvidarse de ellos un tiempo, pero, si de repente obtiene una gran cantidad en alguna transacción especial, puede sacarlos otra vez, contarlos y ver para qué sirven.

Los cupones psicológicos son la moneda de los "trucos" conciliatorios. Cuando Jeder es pequeño, sus padres le enseñan cómo se ha de sentir cuando las cosas se ponen difíciles: generalmente, enojado, herido, culpable, asustado o impotente; pero a veces estúpido, desconcertado, sorprendido, virtuoso o triunfante. Estos sentimientos se convierten en trucos cuando Jeder aprende a explotarlos y a jugar a juegos para coleccionar lo más posible de su favorito, en parte porque, con el tiempo, este sentimiento favorito se sexualiza, o es un sustituto de sentimientos sexuales. Por ejemplo, mucho enojo "justificado" de las personas mayores pertenece a esta categoría, y es generalmente el saldo del juego: "Ya te tengo, hijo de perra". El Niño del paciente está lleno de enojo reprimido, y espera a que alguien haga algo que justifique su manifestación. La justificación significa que su Adulto se une a su Niño para decir a su Padre: "Nadie puede culparme razonablemente por enojarme en tales condiciones." Liberado así de la censura Paterna, se convierte en el ofensor y dice en realidad: "¡Ja! Nadie puede culparme, o sea que ya te tengo", etc. En lenguaje conciliatorio, coge una rabieta "libre", esto es, libre de culpa. A veces funciona de manera diferente. El Padre dice al Niño: "No vas a dejarle marcharse tan tranquilo, ¿verdad?" y el Adulto apoya al Padre: "Cualquiera se pondría furioso bajo tales condiciones." Puede que el Niño esté encantado de acceder a este apremio; o puede que sea tan reacio a combatir como Fernando el Toro, pero se ve obligado a pelear.

Los cupones psicológicos siguen el mismo patrón que los comerciales.³

1. Generalmente se obtienen como subproducto de transacciones legítimas. Las discusiones conyugales, por ejemplo, generalmente empiezan a propósito de algún problema real, que es los "comestibles". Mientras el Adulto se ocupa de la transacción, el Niño espera ansioso los cupones.

2. Las personas que coleccionan cupones psicológicos tienen "colores" favoritos, y si se les ofrecen otros colores, puede que no se molesten en tomarlos. Una persona que colecciona enojos, dejará pasar culpabilidades y miedos, o dejará que los coja otro. De hecho, en un juego conyugal sólidamente estructurado, un cónyuge se quedará con todos los enojos mientras el otro se queda con todas las culpas o insuficiencias, de manera que ambos "ganan" y amplían su colección. Hay algunas personas, sin embargo, que coleccionan toda clase de cupones. Son personas que tienen hambre de sentimientos y juegan al "Invernáculo"; son felices alardeando de cualquier clase de sentimiento. Los psicólogos son especialmente dados a recoger de la acera los sentimientos arrastrados por el viento, y, si son terapeutas de grupo, a estimular a sus pacientes a que hagan lo mismo.

3. Algunas personas repasan sus heridas y enojos cada noche antes de irse a dormir; otras lo hacen con menor frecuencia; y otras lo hacen sólo cuando están aburridas y no tienen nada mejor que hacer. Algunas esperan hasta que necesitan una gran justificación, y entonces hacen el recuento de sus heridas y enojos con la esperanza de tener bastante para autorizar una explosión de enojo, un mal humor "libre", o alguna otra manifestación emocional dramática. A algunas personas les gusta ahorrarlos y a otras, gastarlos.

4. A la gente le gusta mostrar su colección de sentimientos a otros, y hablar de quién tiene más o mejores enojos, heridas, culpas, miedos, etc. De hecho, muchos bares se convierten en salas de exposición donde la gente puede ir a alardear de sus cupones: "Tú crees que *tu* mujer no es razonable... Pues ¡escucha esto!" o "Ya sé lo que quieres decir. Yo me siento herido (asustado) to-

avía con menos que eso. Ayer..." o "¿Confuso (culpable, impotente)? ¡A mí se me habría tragado la tierra!"

5. La "tienda" donde se cambian los cupones psicológicos tiene el mismo surtido de regalos o premios que el centro de cupones comerciales: pequeños, mayores, y realmente grandes. Por una o dos "libretas" la persona puede conseguir un premio pequeño, por ejemplo, una borrachera o una fantasía sexual gratis ("justificada"); por diez "libretas" puede conseguir un suicidio de juguete (sin éxito) o un adulterio, y, por cien "libretas", puede conseguir uno de los grandes: una liberación gratis (divorcio, abandono del tratamiento, abandono del empleo), un ingreso gratis en el hospital mental (coloquialmente llamado una locura gratuita), un suicidio gratis, o un homicidio gratis.

6. Algunas personas se dan cuenta de que los cupones psicológicos no son realmente gratuitos, y que los sentimientos coleccionados se han de pagar en soledad, insomnio, elevación de la presión sanguínea, o problemas de estómago, o sea que dejan de coleccionarlos. Otras nunca se enteran de esto. Algunas lo saben, pero continúan jugando a juegos, y coleccionando saldos, porque, si no, sus vidas serían demasiado monótonas; como no se sienten muy justificados por su forma de vivir, tienen que contentarse con coleccionar pequeñas justificaciones para pequeñas explosiones de vitalidad.

7. Algunas personas prefieren hablar directamente en vez de jugar: esto es, no actuarán provocativamente para conseguir cupones, y se negarán a responder a la espuria conducta provocativa de otros. Con la energía que ahorran de esta manera, cuando se encuentran con la persona adecuada en el momento y lugar oportunos, están preparados para expresar sus sentimientos de una forma más legítima. (En algunos casos, las personas coleccionan cupones psicológicos sin ningún dolor, y otro paga el precio. Así, un criminal puede disfrutar de todos los placeres de atracar un banco sin sentir remordimientos por ello y sin que lo apresen; por lo visto, algunos estafadores y fulleros profesionales pueden vivir muy felices de esta manera si no se vuelven demasiado codiciosos y van demasiado lejos. Algunos adolescentes disfrutaban causando la consternación de sus mayores sin sentir ningún remordimiento ni ningún

otro efecto desagradable. Pero, en principio, la persona que colecciona cupones generalmente tiene que pagarlos tarde o temprano.)

8. Algunas personas, particularmente paranoides, coleccionan cupones "falsos". Si nadie los provoca, ellos imaginan provocaciones. Entonces, si son impacientes, pueden conseguir un suicidio o un homicidio gratis sin tener que contar con el curso natural de los acontecimientos para que les suministre el número de irritaciones suficiente para una explosión legítima. A este respecto, hay dos tipos de paranoides. El Niño paranoide colecciona falsos agravios y dice: "Mira lo que me han hecho", mientras que el Padre paranoide, colecciona falsos derechos y dice: "A mí no pueden hacerme esto". De hecho, entre los paranoides, además de los verdaderos falsificadores están los que "manipulan los cheques". Los que tienen delirios pueden recoger cupones muy pequeños de aquí y de allá y aumentarlos mucho para conseguir un gran saldo rápidamente. Los que tienen alucinaciones orales pueden fabricar cupones *ad infinitum* en sus cabezas.⁴

9. Es tan difícil para un paciente abandonar una colección de cupones psicológicos duramente ganados a lo largo de toda la vida como lo sería para un ama de casa quemar sus cupones comerciales. Éste es un factor que obstaculiza la curación, pues, para curarse, el paciente no sólo debe dejar de jugar obligatoriamente, sino que además debe renunciar al placer de utilizar los cupones que ha coleccionado previamente. El "perdón" de los agravios anteriores no es suficiente: tienen que llegar a ser verdaderamente irrelevantes para el curso futuro de su vida si él realmente abandona su guión. Según mi experiencia, el "perdón" significa meter los cupones en un cajón más que deshacerse de ellos de una manera permanente; seguirán en el cajón mientras las cosas vayan bien, pero si hay una nueva ofensa, saldrán y se añadirán al nuevo saldo para conseguir el premio. Así, un alcohólico que "perdona" a su mujer no cogerá sólo una pequeña trompa si ella tiene otro desliz, sino que puede echar mano de todos los cupones que le vienen de todos sus deslices e insultos a lo largo del matrimonio, y coger una borrachera épica que quizás acabe en delirium tremens.

De momento no hemos dicho nada de los "buenos" sen-

timientos, por ejemplo los de virtud, triunfo y alegría. Los cupones de virtud están hechos de oro falso, y no servirán de moneda en ningún sitio salvo en un paraíso falso. Los cupones de triunfo relucen, pero las personas de buen gusto no los coleccionan porque tienen sólo el brillo del oropel. Sin embargo pueden cambiarse por una celebración gratis, de manera que pueden utilizarse valiosamente para divertir a un gran número de personas. La alegría, igual que la desesperación, es un sentimiento genuino, y no el saldo de un juego; así, pues, podemos hablar de alegría áurea, igual que hablamos de negra desesperación.

Desde el punto de vista clínico, lo importante de los sentimientos "buenos" es que las personas que coleccionan cupones "marrones", los sentimientos "malos" de los que hemos hablado antes, a menudo son reacios a aceptar cupones "dorados" cuando se les ofrecen en forma de cumplidos o "gestos". Están muy cómodos con los antiguos y familiares sentimientos malos, pero no saben dónde poner los buenos, así que los rechazan o los ignoran fingiendo no oír. En realidad, un coleccionista de cupones "marrones" puede convertir hasta los cumplidos más sinceros en insultos velados, de manera que, en vez de malgastarlos rechazándolos o no oyéndolos, los transformará en falsos marrones. El ejemplo más corriente es: "¡Vaya! ¡Hoy tienen muy buen aspecto!", que provoca la respuesta: "Ya sabía que no te había gustado mi aspecto de la semana pasada." Otro es: "¡Vaya! ¡Qué vestido tan bonito!" que produce: "O sea que no te gustaba el que llevaba ayer." Con un poco de práctica, cualquiera puede aprender a transformar cumplidos en insultos, y, echando unas cuantas heces sobre un agradable cupón dorado, convertirlo en un cupón marrón y desagradable.

La siguiente anécdota ilustra lo fácil que es para un marciano entender el concepto de los cupones psicológicos. Una mujer volvió a casa de una reunión de grupo un día en que había oído hablar de esto por primera vez, y se lo explicó a su hijo de doce años. Él dijo: "Muy bien, mamá, vuelvo en seguida." Cuando volvió, había hecho un montoncito de sellos de papel perforado y un pequeño recipiente para guardarlos, junto con una libreta con las páginas cuadriculadas. En la primera página había escrito: "Cuando esta página esté llena de sellos tendrá usted de-

recho a un sufrimiento gratis." Comprendió perfectamente. Si la gente no te provoca, insulta, tienta o asusta espontáneamente, entonces empiezas un juego para hacer que lo hagan. De esta manera coleccionas un enojo, una herida, una culpa o un miedo gratis, y si sumamos algunas cosas de éstas, un sufrimiento gratuito.

Hay otra semejanza entre los cupones psicológicos y los comerciales. Ambos son cancelados después de usados, pero la gente todavía habla nostálgicamente de ellos mucho después. La palabra clave aquí es "recordar". Las personas reales, en la conversación ordinaria, dicen: "¿Te acuerdas de cuando...?", mientras que "¿Recuerdas...?" suele usarse para referirse a cupones que fueron utilizados y cancelados hace tiempo. "¿Te acuerdas de lo bien que lo pasamos en Yosemite?" es una reminiscencia, mientras que "¿Recuerdas lo que pasó en Yosemite? Primero abollaste el guardabarros, y además te olvidaste de... Y luego, que yo recuerde, tú... Y además...", etc. es un reproche gastado que ya no sirve para justificar un enojo. Los abogados habitualmente usan la palabra "recordar" más que "acordarse de" en el ejercicio de su profesión, cuando sacan los cupones a menudo marchitos y a veces falsos del demandante para mostrarlos al juez o al jurado. Los abogados son, en realidad, filatélicos, expertos conocedores de los cupones psicológicos; pueden dar una ojeada a una colección, grande o pequeña, y calcular su valor en el mercado para utilizarlos en la gran casa de cambio que es la sala de justicia.

Los cónyuges retorcidos pueden molestarse mutuamente sacando cupones usados o falsos. Así, Francisco descubrió que su mujer, Ángela, tenía un lío con su jefe, y de hecho la rescató cuando el jefe la amenazaba violentamente. Después de una escena tempestuosa, ella le dio las gracias y él la perdonó. Pero después, siempre que él se emborrachaba, lo cual ocurría a menudo, volvía a sacar el asunto, y había otra escena. En el lenguaje de los cupones, en la primera escena él cogía un enfado justificado, ella le daba las gracias sinceramente, y él la perdonaba generosamente. Eso era un arreglo decente, y se cancelaban todos los cupones.

Pero, como hemos dicho antes, "perdonar" en la práctica significa meter los cupones en el cajón hasta que se

vuelven a necesitar, aunque ya hayan sido cobrados. En este caso, Francisco sacaba los viejos cupones cancelados cada sábado por la noche y los blandía ante las narices de Ángela. En vez de señalar que ya habían sido usados, Ángela bajaba la cabeza y dejaba que Francisco tuviera otro enojo gratuito. En cambio, lo engañaba dándole unos cuantos cupones de falso agradecimiento. La primera vez le dio las gracias, le dio verdaderos cupones de gratitud dorada, pero después su agradecimiento era cansado y espurio, "oro falso" o pirita de hierro, que él, con la estupidez de la borrachera, apreciaba tanto como si fuera oro de verdad. Cuando estaba sobrio, los dos podían ser honestos y considerar el asunto zanjado. Pero cuando él bebía, se volvían retorcidos el uno para con el otro. Él la extorsionaba con falsas acusaciones, y ella le pagaba con la misma moneda.

Así, pues, la analogía entre los cupones comerciales y los psicológicos es casi perfecta. Cada persona tiende a manejar las dos clases de la misma manera, según su educación. Algunas personas están educadas para guardarlos y olvidarse de ellos. A otras se les enseña a ahorrarlos y saborearlos; guardan sus cupones y los miran detenidamente imaginando el día en que podrán cambiarlos por un gran premio; y actúan de la misma manera con sus enojos, heridas, miedos y culpas, que guardan contenidos hasta que tienen bastante para conseguir un saldo realmente grande. Y otros tienen permiso para hacer trampas, y usan un ingenio considerable para hacerlo.

Los cupones psicológicos existen como recuerdos emocionales, que probablemente toman la forma de patrones moleculares en un estado de agitación continua, o de potenciales eléctricos que dan vueltas y vueltas en una curva de Jordan; y ninguno de ellos está completamente agotado hasta que hay alguna clase de descarga de la energía acumulada. La proporción en que decaen las configuraciones o los potenciales probablemente está basada en parte en los genes, y en parte en el "condicionamiento primero", que en nuestro lenguaje cae dentro de la categoría de la programación paterna. De todos modos, si una persona saca los mismos viejos cupones una y otra vez para exhibirlos ante su auditorio, empiezan a parecer cada vez más aburridos y gastados, y lo mismo ocurre con el auditorio.

D. Ilusiones

Las ilusiones infantiles principalmente tienen que ver con recompensas por ser buenos y castigos por ser malos. Bueno significa básicamente no enfadarse ("¡Calma, calma!") o no tener actividades sexuales ("¡Sucio, sucio!"), pero no está mal estar asustado o avergonzado. Esto es, se espera que Jeder no manifieste su "instinto de autoconservación", cuya expresión puede ser muy satisfactoria, o su "instinto de conservación de la especie", cuya expresión puede ser muy agradable incluso a temprana edad; pero se le permite que tenga todos los sentimientos insatisfactorios y desagradables que quiera.

Hay muchos sistemas que crean normas formales sobre recompensas y castigos. Junto a los sistemas legales, que existen en todas partes, están los religiosos e ideológicos. La mitad de la humanidad son "verdaderos creyentes" (alrededor de mil millones de cristianos y quinientos millones de musulmanes) para los cuales las normas referentes a la vida futura son muy importantes. La otra mitad, los "paganos", son juzgados durante su estancia en la tierra por dioses locales o por sus gobiernos nacionales. Para el analista de guiones, sin embargo, los códigos más importantes son los informales, los ocultos, que son peculiares de cada familia.

Para los niños pequeños, generalmente hay alguna especie de Papá Noel que observa su conducta y lleva las cuentas. Pero esto es para "niños pequeños", y los "niños mayores" no creen en él, por lo menos no en Papá Noel como un hombre disfrazado que viene cierto día del año. De hecho, no creer en esa clase de Papá Noel es lo que separa a los niños mayores de los pequeños, junto con el conocimiento del lugar de donde vienen los niños. Pero los niños mayores, y los adultos también, tienen sus propias versiones de Papá Noel, todas diferentes. A algunos adultos les interesa más la familia de Papá Noel que el propio Papá Noel y creen firmemente que, si se portan bien, tarde o temprano tendrán su oportunidad con su hijo, el Príncipe Encantador, o su hija, la Doncella de Nieve, o incluso con su esposa la Sra. Menopausia. De hecho, la mayoría de las personas se pasan la vida esperando a Papá Noel o a algún miembro de su familia.

Y luego, abajo, está el contrario. Así como Papá Noel es un hombre jovial vestido de rojo que viene del Polo Norte trayendo regalos, su contrario es un hombre siniestro con una capa negra que viene del Polo Sur llevando una guadaña, y que se llama Muerte. Así, pues, la raza humana está dividida durante la segunda infancia en la Muchedumbre de la Vida, que se pasarán la vida esperando a Papá Noel, y la Muchedumbre de la Muerte, que se pasarán la vida esperando a la Muerte. Éstas son las ilusiones básicas sobre las que están basados todos los guiones: que Papá Noel vendrá al final trayendo regalos para los triunfadores, o que al final vendrá la Muerte y solucionará todos los problemas de los fracasados. Así, pues, la primera pregunta que hay que hacer sobre las ilusiones es: "¿Está usted esperando a Papá Noel, o a la Muerte?"

Pero antes del Regalo Final (inmortalidad) o de la Solución Final (muerte), hay otros. Papá Noel puede conceder un número de la lotería que salga premiado, una pensión vitalicia, o la prolongación de la juventud. La Muerte puede conceder una incapacidad permanente, el cese del deseo sexual, o la vejez prematura, todo lo cual libra a la persona de algunos de sus deberes. Por ejemplo, las mujeres pertenecientes a la Muchedumbre de la Muerte están convencidas de que la menopausia les proporcionará un auxilio y una suspensión: que se desvanecerá todo deseo sexual y será reemplazado por breves momentos de sensualidad y melancolía que las eximirán de seguir viviendo. Este triste mito, el de que la Sra. Menopausia las salvará, se titula "Ovarios de madera" en el lenguaje del análisis de guiones. Algunos hombres también se agarran a esto con "Testículos de madera", el mito de la menopausia masculina.

Todos los guiones están basados en alguna ilusión así, y la labor del análisis de guiones, dolorosa pero necesaria, es minarla; de ahí esos títulos tan crudos que lo consiguen con la máxima prontitud y el más breve dolor posible. La importancia conciliatoria de la ilusión está en que proporciona una causa, y una razón para coleccionar cupones. Así, las personas que están esperando a Papá Noel coleccionarán cumplidos para mostrar lo buenas que han sido, o "sufrimientos" de varias clases para despertar su compasión, mientras que las que esperan a la Muerte colec-

cionarán cupones de culpa o de futilidad para mostrar que se la merecen o que la acogerán con gratitud. Pero a Papá Noel o a la Muerte se les puede ofrecer cualquier clase de cupón, con la esperanza de que, colocándolos bien, la mercancía deseada venga pronto.

La ilusión, entonces, tiene que ver con la tienda donde cambian los cupones, y hay dos tiendas diferentes, cada una con normas distintas. Haciendo bastante el bien, o soportando bastantes sufrimientos, Jeder puede coleccionar los suficientes cupones dorados o marrones para cambiarlos por un regalo gris en la Tienda de Papá Noel. Coleccionando bastantes culpas o futilidades, puede conseguir un regalo gratis en la Tienda de la Muerte. En realidad, Papá Noel y la Muerte no tienen tiendas. Se parecen más a los vendedores ambulantes. Jeder tiene que esperar a que vengan Papá Noel o la Muerte, y nunca sabe cuándo vendrán. Por eso debe guardar los cupones y tenerlos siempre dispuestos, porque si pierde su oportunidad cuando pasan por allí Papá Noel o la Muerte, no sabe cuándo tendrá otra. Si colecciona saludos joviales, debe pensar positivamente a todas horas, porque si se relaja aunque sea un momento, ése puede ser el momento preciso de la llegada de Papá Noel. De un modo semejante, si colecciona sufrimientos, no debe arriesgarse nunca a parecer feliz, porque si Papá Noel lo coge desprevenido, habrá perdido su oportunidad. Lo mismo ocurre con los que pertenecen a la Muchedumbre de la Muerte. No pueden permitirse correr el riesgo de un solo momento libre de culpa o futilidad, porque ése podría ser el momento preciso de la visita de la Muerte, y entonces serían condenados a vivir hasta la ronda siguiente, que podría ser... bueno, sólo la muerte sabe cuánto tiempo tendría que continuar la incertidumbre.

Las ilusiones son "si al menos" y "algún día", sobre las que la mayoría de gente basa su existencia. En algunos países, las loterías del gobierno ofrecen la única posibilidad de que Jeder haga realidad sus sueños, y miles de hombres se pasan la vida, día tras día, esperando que salga su número. Ahora, la verdad es que hay un Papá Noel: en cada sorteo sale el número de alguien y sus sueños se vuelven realidad. Pero, curiosamente, en la mayoría de los casos esto no produce felicidad, y muchas per-

sonas dejan que lo que han ganado se les escurra entre los dedos y vuelven a su anterior estado. Esto es porque el conjunto del sistema de ilusiones es mágico: no sólo la recompensa llegará mágicamente, sino que será mágica de por sí. Un verdadero niño sabe que Papá Noel en carne y hueso bajará por la chimenea mientras él esté dormido y le dejará un pequeño furgón rojo o una naranja dorada. Pero no serán un furgón rojo o una naranja ordinarios, no: será algo mágico y único, adornado con rubíes y diamantes. Cuando Jeder descubre que ha llegado el furgón rojo o la naranja, pero que eso es ordinario, igual que lo de todos los demás, se siente decepcionado y pregunta: "¿Esto es todo?", para gran perplejidad de sus padres, que creían que le estaban dando exactamente lo que quería. De un modo parecido, el hombre que gana la lotería se encuentra con que las cosas que compra son las mismas que tienen los demás, o sea que a menudo dice: "¿Esto es todo?", y lo tira por los aires. Preferiría volver a sentarse bajo el árbol esperando lo mágico que disfrutar de lo que tiene. Esto es, las ilusiones son más atractivas que la realidad, y hasta la realidad más atractiva puede ser abandonada en pro de la ilusión más tenue o improbable.

Entre los ejemplos más notables de esto se cuentan ciertas personas con un guión de "Nunca abandones". Una de las cosas que son reacias a abandonar son sus movimientos intestinales, o sea que sufren de estreñimiento crónico. La ilusión es que, si aguantan bastante tiempo, vendrá Papá Noel, o, si no viene, por lo menos tendrán algo suyo para compensarse por los regalos que no recibirán. Algunas de estas personas están en una posición excelente para disfrutar de una realidad muy compensatoria, pero preferirían "estar sentadas" en casa, esperando que venga no saben qué o quién a salvarlas. Una mujer así, incluso cuando estaba echada en el diván analítico, decía: "Aquí estoy sentada pensando". En casa pasaba muchos ratos haciendo sólo eso, por lo del estreñimiento. Encontraba difícil mezclarse con la gente, porque a dondequiera que iba llevaba consigo un retrete psicológico, e, hiciera lo que hiciera su Adulto, su Niño estaba sentado en su asiento favorito.

En realidad, el Niño casi nunca abandona sus ilusiones.

Algunas de ellas son universales, como señaló Freud, y probablemente surgen en los primeros meses de vida, o incluso en el útero, que es un mundo mágico que el hombre sólo puede encontrar más tarde a través del amor, el sexo o las drogas (o quizás, en personas viciosas, a través de la matanza). Freud menciona las tres primeras: "Soy inmortal, omnipotente e irresistible." Naturalmente, estas ilusiones primarias no duran mucho al enfrentarse con la realidad infantil: madre, padre, tiempo, gravedad, visiones y sonidos desconocidos y aterradores, y sensaciones internas de hambre, miedo y dolor. Pero son reemplazadas por ilusiones condicionales que tienen mucha influencia en la formación de los guiones. Allí aparecen como unos "si" condicionales: "Si me porto bien, vendrá Papá Noel."

Los padres en todas partes son lo mismo con respecto a las ilusiones. Si el niño cree que son magos, en parte es porque ellos mismos lo creen. No hay ningún padre real o concebible que no haya dicho de alguna manera a su retoño: "Si haces lo que yo te digo, todo irá bien." Para el niño esto significa: "Si hago lo que ellos me dicen, seré protegido por seres mágicos, y todos mis mejores sueños se volverán realidad." Cree esto tan firmemente que es casi imposible hacer vacilar su fe. Si las cosas no van bien, no es porque la magia haya desaparecido sino porque él ha quebrantado las normas. Y si desafía o abandona las directrices paternas, no significa que haya perdido su creencia en sus ilusiones. Puede significar sólo que ya no puede resistir más lo que se le pide, o que no cree que nunca llegue a cumplirlo. De ahí la envidia y la mofa de algunas personas con respecto a las que siguen las normas. El Niño interior todavía cree en Papá Noel, pero los rebeldes dicen: "Yo puedo conseguirlo al por mayor" (drogas o revolución), mientras que los partidarios de la futilidad gritan: "¿Quién necesita sus uvas verdes? Las uvas de la muerte son más dulces." Pero, cuando son mayores, algunas personas son capaces de abandonar las ilusiones por sí mismas, y parecen hacerlo sin la envidia o la mofa de los que no las tienen.

El precepto Paterno, en el mejor de los casos, dice: "¡Haz el bien y no te sobrevendrá ningún mal!", lema que ha sido la base de los sistemas éticos de todos los países de la Historia, empezando por las más antiguas ins-

trucciones escritas que se conocen: las de Ptahotep, en el antiguo Egipto, hace cinco mil años.⁵ En el peor de los casos, dice: "El mundo será mejor si matas a ciertas personas, y de esa forma conseguirás la inmortalidad, serás omnipotente y adquirirás un poder irresistible." Curiosamente, desde el punto de vista del Niño, estos dos son lemas de amor, porque ambos se basan en la misma promesa Paterna: "Si haces lo que te digo, te amaré y te protegeré, y sin mí tú no eres nada." Esto se manifiesta claramente cuando la promesa se hace por escrito. En el primer caso, es el Señor quien te amará y te protegerá, como está escrito en la Biblia, y en el segundo es Hitler, como está escrito en *Mein Kampf* y otras producciones. Hitler prometía el Reich de los Mil Años, que prácticamente es la inmortalidad, y verdaderamente sus seguidores adquirieron omnipotencia y poder irresistibles sobre los polacos, gitanos, judíos, pintores, músicos, escritores y políticos a los que tuvieron prisioneros en sus campos de exterminio. Mientras ocurría esto, sin embargo, la realidad se impuso bajo la forma napoleónica de la infantería, la artillería y el apoyo aéreo, y millones de seguidores de Hitler se volvieron mortales, impotentes y resistibles.

Se requiere un poder enorme para destruir estas ilusiones primarias, y esto suele ocurrir sobre todo en tiempos de guerra. Cuando el conde de Tolstoi entra en combate, grita ultrajado: "¿Por qué disparan contra mí? Todo el mundo me quiere (= Soy irresistible)."⁶ Lo mismo se aplica a la ilusión condicional: "Si hago lo que me dice mi Padre, todo saldrá bien." El ejemplo más terrorífico de la destrucción de esta creencia universal por la fuerza se nos muestra en la famosa fotografía de un niño de unos nueve años, de pie en medio de una calle de Polonia, solo y sin amigos a pesar de los espectadores que ocupan las aceras, mientras un Jefe armado de la Caballería de la Muerte avanza hacia él. La expresión de su rostro dice claramente: "Pero mamá me dijo que, si era buen chico, todo iría bien." El golpe psicológico más brutal que puede recibir un ser humano es la prueba de que su buena madre lo engañó, y ésa es la tortura devastadora que el soldado alemán está infligiendo al niño al que ha acorralado.

El terapeuta, con mucha humanidad y agudeza, y con el consentimiento explícito y voluntario del paciente, pue-

de tener que llevar a cabo una tarea semejante: no tortura, sino cirugía. Para que mejore el paciente, su ilusión, sobre la que se basa toda su vida, debe ser minada de manera que pueda vivir en el mundo de aquí y ahora, y no en el suyo lleno de "Si al menos" y "Algún día". Ésta es la tarea más dolorosa que ha de llevar a cabo el analista de guiones: decir finalmente a sus pacientes que no hay Santa Claus. Pero, con una preparación cuidadosa, el golpe puede suavizarse, y el paciente puede, a la larga, perdonar al terapeuta.

Una de las ilusiones favoritas de la segunda infancia se tambalea cuando Jeder descubre de dónde vienen los niños. Para mantener la ficción de la pureza de sus padres, tiene que hacer la reserva: "Bueno, pero *mis* padres no hacen eso". Es difícil para el terapeuta no parecer grosero y cínico cuando confronta a Jeder con el hecho de que el suyo no fue un nacimiento virginal, o sea que debieron hacerlo por lo menos una vez, y si tiene hermanos y hermanas, varias veces. Esto es equivalente a decirle que su madre lo traicionó, algo que nadie debe decir a otro salvo que éste le pague precisamente para que lo haga. A veces tiene la tarea contraria, de restaurar hasta dejar algo decente la imagen que la propia madre o las circunstancias externas han hundido en la degradación. Y para millones de niños, esta ilusión es un lujo inalcanzable, y deben existir en un mero estado de subsistencia psicológica y material.

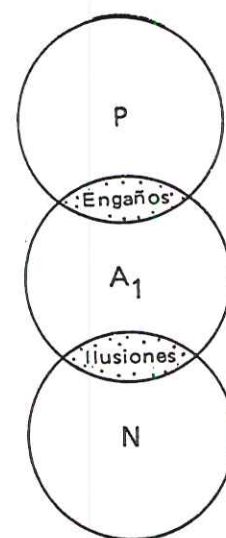
Las creencias en Papá Noel, la Muerte y la virginidad de la madre pueden considerarse normales, porque la gente se aferra a ellas ansiosamente y porque dan alimento espiritual a los espíritus idealistas o más débiles siempre que pueden disponer de ellas. Por otra parte, las personas confusas se sienten confusas porque tienen sus propias y especiales ilusiones. Éstas van desde "Si te haces una irrigación del colon cada día, estarás sano y feliz" hasta "Puedes evitar que tu padre muera si te pones enfermo". Si él muere, es porque tú no te pusiste bastante enfermo". Hay, además, contratos privados con Dios, contratos sobre los cuales nunca se ha consultado a Dios, y que Él nunca ha firmado; y que en realidad se negaría a firmar: "Si sacrifico a mis hijos, mi madre conservará la salud" es un ejemplo corriente, o "Dios me enviará un milagro

si no tengo ningún orgasmo". Como ya hemos dicho antes, este último estaba instituido entre las prostitutas de París bajo la siguiente forma: "No importa con cuántos hombres tenga relación sexual, o a cuántos contagie una enfermedad incluso a sabiendas; puedo ir al Cielo mientras esto se haga como un trabajo, y sin que yo disfrute".⁷

En la primera infancia, entonces, las ilusiones mágicas son aceptadas en sus formas más románticas. En la segunda infancia pasan por la prueba de la realidad, y partes de ellas son abandonadas de mala gana, dejando sólo un núcleo secreto para formar la base existencial de la vida. Sólo los más fuertes pueden afrontar el juego absurdo de vivir sin ninguna ilusión. Una de las más difíciles de abandonar, incluso en la madurez, es la ilusión de la autonomía o autodeterminación.

Esto está ilustrado en la figura 10. El área autónoma genuina, que representa el funcionamiento Adulto verdaderamente racional, libre de prejuicios Paternos y de los deseos del Niño, está señalada con A₁. Este aspecto de la personalidad es realmente libre para hacer juicios Adultos basados en unos conocimientos cuidadosamente acumulados y en la observación. Puede funcionar eficazmente en un oficio o profesión, donde un mecánico o un cirujano utiliza un buen criterio basado en su educación, observación y experiencia previas. El área marcada con la letra P es claramente reconocida por el individuo como de influencia Paterna: ideas y preferencias recibidas de sus padres en lo referente a comidas, forma de vestir, modales y religión, por ejemplo. A eso puede llamarlo su "educación". El área señalada con una C es la que él atribuye a sus deseos ansiosos o sus primeros gustos, las cosas que vienen de su Niño. En la medida en que reconoce y diferencia estas tres áreas, es autónomo: sabe lo que es Adulto y práctico, lo que él acepta y viene de otros, y lo que hace impulsado por impulsos primitivos más que por pensamiento práctico y decisiones racionales.

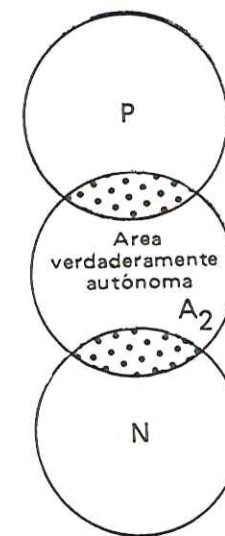
Las áreas señaladas con las palabras "Engaños" e "Ilusiones" es donde vive en el error. Los engaños son cosas que él trata como si fueran ideas propias, basadas en la observación y en el criterio, mientras que en realidad son ideas que le inculcaron sus padres, tan arraigadas que cree que son parte de su Verdadero Yo. Las ilu-



Autonomía ilusoria

$$\text{Grado de autonomía} = \frac{A_2}{A_1}$$

FIG. 10



Autonomía verdadera

FIG. 11

siones, de un modo semejante, son ideas de su Niño que él acepta como Adultas y racionales y trata de justificar como tales. A los engaños e ilusiones podemos llamarlos contaminaciones. La ilusión de la autonomía, entonces, se basa en la idea errónea de que toda el área A₁, en la figura 10, está incontaminada y pertenece a un Adulto autónomo, cuando en realidad incluye grandes zonas pertenecientes al Padre y al Niño. La verdadera autonomía es el reconocimiento de que los límites del Adulto son los que aparecen en la figura 11, y de que las zonas punteadas pertenecen a los otros estados del ego.

De hecho, las figuras 10 y 11 nos dan cierto grado de autonomía. El área de A en la figura 11, dividida por el área de A en la figura 10, puede llamarse "Grado de Autonomía". Cuando A-10 es grande y A-11 es pequeña, hay poca autonomía y mucha ilusión. Si A-10 es pequeña (aun-

que siempre mayor que A-11), y A-11 es grande (aunque siempre menor que A-10), entonces hay menos ilusión y más autonomía.

E. Juegos

Durante la primera infancia, el niño es un ser directo, que empieza por la primera posición: Yo estoy bien. Tú estás bien. Pero pronto viene la corrupción, y él descubre que su "Bien" no es un derecho de nacimiento automático y completamente indiscutido, sino que depende hasta cierto punto de su conducta, y más particularmente de sus respuestas a su madre. Cuando aprende a comportarse en la mesa, puede descubrir que su sensación de bienestar perfecto es autorizada por su madre sólo con ciertas reservas, y esto es doloroso. Él responde lanzando ataques al bienestar de ella, aunque cuando termine la comida pueden darse un beso y reconciliarse. Pero ya se han echado los cimientos para la actitud de juego, que empieza a manifestarse durante su aprendizaje en el retrete, donde él tiene ventaja. Durante las comidas, él tiene hambre, y quiere algo de ella; en el cuarto de baño, ella quiere algo de él. En la mesa, él tiene que responder a su madre de cierto modo para mantener su grado de bienestar; ahora ella tiene que tratarlo bien para mantener su propio grado de bienestar. En raros casos ambos pueden seguir siendo directos, pero generalmente para entonces ella ya lo engaña utilizando algún pequeño truco, y él hace lo mismo.

Cuando empieza a ir a la escuela, probablemente ya ha aprendido unos cuantos juegos flojos, o quizá dos o tres duros, o en el peor de los casos, puede estar ya dominado por el juego. Depende de lo astutos y duros que sean sus padres. Cuanto más "se hagan los listos", más retorcido será el niño; y cuanto más duros sean, más fuerte tendrá que jugar él para sobrevivir. La experiencia clínica muestra que la manera más eficaz de corromper y hacer retraído a un niño es darle frecuentes lavativas contra su voluntad, así como la manera más eficaz de corromperlo y desintegrarlo es pegarle cruelmente cuando llora de dolor.

En la escuela primaria tiene la oportunidad de poner a prueba, sobre la población general de los demás niños y los maestros, los juegos que ha aprendido en casa. Intensifica algunos, suaviza otros, abandona algunos, y coge unos cuantos nuevos del grupo. Además, tiene la oportunidad de poner a prueba sus convicciones y su posición. Si cree que está bien, su maestra puede confirmárselo o desalentarlo humillándolo, y si está convencido de que no está bien, ella puede confirmarlo (que es sólo lo que él espera) o tratar de hacer con él una labor creativa (cosa que puede hacerle sentirse incómodo). Si él cree que el resto del mundo está bien, la incluirá a ella, a no ser que ella tenga que demostrar que no lo está. Si él está convencido de que los otros no están bien, tratará de demostrarlo haciéndola enfadar.

Hay muchas situaciones especiales que ni el niño ni la maestra pueden prever ni afrontar. La maestra puede jugar al juego llamado "Argentina". ¿Qué es lo más interesante de Argentina?", pregunta ella. "La Pampa", dice alguien. "Nooo." "Patagonia", dice otro. "Noooooo." "El Aconcagua", sugiere otro alumno. "Nooooooooo." Ahora ya saben qué es lo que pasa. Es inútil recordar lo que dice en el libro, o lo que a ellos les interesa. Se espera que adivinen lo que hay en la mente de ella, o sea que estén acorralados, y se rinden. "¿Nadie más quiere contestar?", pregunta ella con su falso tono amable. "¡Los gauchos!", declara triunfante, haciéndoles sentirse estúpidos a todos simultáneamente. Ellos no pueden hacer nada para detenerla, y es muy difícil, hasta para el alumno más caritativo, dejar que ella conserve su bienestar. Por otra parte, hasta la maestra más competente puede tener problemas para mantener su bienestar con un alumno cuyo cuerpo están violando con lavativas en casa. Él puede negarse a contestar, y luego, si ella trata de forzarlo, estará violando también su mente, y eso demostrará que ella no es mejor que sus padres. Pero ella no puede hacer nada para ayudarlo.

Cada una de las posiciones inferiores tiene su propio surtido de juegos, y jugándolos con la maestra, Jeder puede ver con cuáles cae ella y aguzar su ingenio. En la segunda posición, o posición arrogante (+—), puede probar el "Ya te tengo"; en la tercera o posición depresi-

va (—+), "Dame una patada", y desde la posición de futilidad (—), "Hacer enfadar a la maestra". Puede abandonar los juegos a los que ella rehúse o para los que tenga una antítesis. Pero también los prueba con sus compañeros.

La cuarta posición es, en muchos aspectos, la más difícil de tratar. Pero si la maestra conserva la calma y acaricia a Jeder con palabras juiciosas, no con empalagos ni reproches, ni disculpas, puede hacer que él no se agarre tan fuerte a la dura roca de la futilidad y que suba flotando hacia el sol del bienestar.

Así, pues, la segunda infancia es el período que determina qué juegos del repertorio doméstico se convertirán en fijaciones favoritas y cuáles se abandonarán, si es que se abandona alguno. Aquí la pregunta más importante es: "¿Cómo se llevaban con usted sus maestros en la escuela?", y a continuación: "¿Cómo se llevaban con usted los demás niños en la escuela?"

F. La persona

Al terminar esta fase, ha surgido claramente otra cosa, algo que responde a la pregunta: "Si uno no puede hablar francamente y decir las cosas como son, ¿cuál es la manera más cómoda de ser astuto?" Todo lo que Jeder ha aprendido de sus padres, sus maestros, sus compañeros, sus amigos y sus enemigos constituye la respuesta a esta pregunta. El resultado es su persona.

Jung define a la persona como una "actitud adoptada *ad hoc*", una máscara que el individuo "sabe que corresponde a sus intenciones conscientes, y al mismo tiempo a las exigencias y opiniones de su ambiente". Así, pues, "engaña a los otros, y a menudo también a sí mismo, sobre su verdadero carácter".⁸ Entonces es una personalidad social, y las personalidades sociales de la mayoría de la gente se parecen a la personalidad de un niño del período latente, de los seis a los diez años de edad. Esto es porque la persona, en realidad, se forma gracias a las influencias exteriores y a las propias decisiones del niño, precisamente en este período. Cuando actúa en sociedad,

el Jeder adulto, bueno, duro, simpático o desafiante, no necesita (aunque puede hacerlo) actuar como Padre, Adulto o Niño. En lugar de eso, puede actuar como un niño de la escuela primaria, adaptándose bajo la dirección de su Adulto, y dentro de unas restricciones Paternas, a su situación social. Esta adaptación aparece como su persona, y ésta, también, encaja en su guión. Si tiene un guión de triunfador, su persona será atractiva, y si lo tiene de fracasado, repulsiva, salvo para los de su misma clase. A menudo se modela según su héroe. El verdadero Niño está oculto tras la persona, y puede estar allí al acecho, esperando una oportunidad para salir si puede coleccionar bastantes cupones para justificar que se quite la máscara.

La pregunta que hay que hacer aquí al paciente es: "¿Qué clase de persona es usted?", o mejor: "¿Qué piensan de usted los demás?"

G. La cultura familiar

Toda cultura es cultura familiar, cosas aprendidas cuando uno andaba a gatas. Los detalles y las técnicas pueden aprenderse fuera de casa, pero su valor lo determina la familia. El analista de guiones llega al núcleo de la cuestión con una sola pregunta: "¿De qué hablaba su familia a la hora de comer?" Con esto espera averiguar las materias de que se trataba, que pueden ser importantes o pueden no serlo, y también la clase de conciliaciones que se verificaban, cosa que siempre es importante. Algunos terapeutas incluso se han invitado ellos mismos a comer en casa del paciente, con la idea de que ésta es la mejor manera de conseguir la máxima cantidad de información fidedigna posible en breve tiempo.

Uno de los lemas del analista de guiones es, o debería ser, "¡Piensa en los esfínteres!" Freud⁹ y Abraham¹⁰ fueron los primeros que hablaron detenidamente de la idea de que la estructura del carácter se centra en los orificios corporales. Con los juegos y los guiones ocurre lo mismo, y los signos y síntomas psicológicos que forman un rasgo importante de todos los juegos y guiones generalmente

están centrados alrededor de un orificio o esfínter concreto. La cultura familiar, tal como se manifiesta en la mesa a la hora de comer, tiende a girar en torno del "esfínter familiar", y saber cuál es el favorito de la familia ayuda mucho a tratar al paciente.

Los cuatro esfínteres externos a los que nos referimos son el oral, el anal, el uretral y el vaginal, y quizá más importantes son los esfínteres internos relacionados con éstos. También hay un esfínter ilusorio que podríamos llamar, como hace el psicoanálisis, cloacal.

Aunque la boca tiene su propio esfínter externo, el *Orbicularis oris*, generalmente no es el músculo "oral" lo que preocupa a las familias, aunque algunas tienen el lema: "Ten la boca cerrada". De lo que hablan principalmente las familias "orales" es de la comida, y los principales esfínteres a los que se refieren son los de la garganta, el estómago y el duodeno. Así pues, las familias orales son los típicos maniáticos de la dieta y preocupados por el estómago, y éstos son los temas de los que hablan a la hora de comer. Los miembros "histéricos" de esas familias tienen espasmos en los músculos de la garganta, y los miembros "psicosomáticos" tienen espasmos del esófago, el estómago y el duodeno, o, a la inversa, vomitan o tienen miedo de vomitar.

El ano es el esfínter por excelencia. Las familias anales hablan de movimientos intestinales, laxantes y lavativas, o de las irrigaciones del colon, que quedan más aristocráticas. La vida para ellos es una rotación de materia ponzoñosa de la que hay que deshacerse rápidamente a toda costa. Les fascinan los productos intestinales, y están orgullosos de sí mismos o de sus hijos cuando aquéllos son grandes, firmes y bien formados. La diarrea se juzga por su abundancia, mientras que la colitis mucosa o sangui-nolenta es de eterno interés y puede llevarse con un aire de modesta distinción. Toda esta cultura se mezcla con la sexualidad (o antisexualidad) en el lema: "Mantén apretado el agujero, o te atornillarán." Esto significa: conserva la cara de póker de todos modos, y el saldo de esta filosofía puede ser que ganes dinero.

Las familias uretrales hablan mucho, largos raudales de ideas diluidas con unos cuantos tartamudeos al final, aunque en realidad nunca han acabado de hablar, pues

siempre quedan unas últimas gotas que pueden expresarse si hay tiempo. Algunas de ellas están llenas de orina y vinagre, y cuando se les mean encima, ellas se mean encima de la gente, o por lo menos eso es lo que dicen. Algunos de los niños se rebelan contra el sistema apretando sus esfínteres uretrales y reteniendo la orina el mayor tiempo posible, encontrando un placer considerable en las sensaciones desagradables que esto produce, y todavía más placer cuando por fin la dejan salir, a veces por la noche, en la cama.*

Algunas familias hablan a la hora de comer de lo malo que es el sexo. Su lema es: "En nuestra familia, las mujeres tienen siempre las piernas cruzadas". Incluso cuando no tienen las piernas cruzadas, mantienen apretados los esfínteres vaginales. En otras familias, los esfínteres vaginales están muy abiertos, y las piernas sueltas, y la conversación a la hora de comer es vulgar y pornográfica.

Éstos son ejemplos corrientes que ilustran la teoría de los esfínteres o, como suele llamársela, la teoría de la sexualidad infantil. Esta teoría está plena y claramente desarrollada por Erikson.¹¹ Éste considera cinco estadios de desarrollo, cada uno centrado alrededor de una zona anatómica concreta (oral, anal o genital). Cada zona puede ser "usada" de cinco maneras o modos diferentes: Incorporativo (1 y 2), Retentivo, Eliminatorio e Intrusivo, o sea que termina con una matriz básica de 25 hendiduras. Relaciona ciertas de estas hendiduras con actitudes y características particulares, y con líneas particulares de desarrollo personal, que son semejantes a los cursos vitales de los guiones.

Usando el lenguaje de Erikson, el requerimiento paterno "Ten la boca cerrada" es retentivo oral; "Mantén apretado el agujero" es retentivo anal, y "Mantén las piernas cruzadas" es retentivo fálico. Los maniáticos de la comida son incorporativos orales, los vómitos son eliminatorios orales, y la conversación obscena es intrusiva. De ahí que una pregunta sobre las conversaciones a la hora de comer pueda servir a menudo para situar muy precisamente la cultura familiar, en cuanto a zona y modo. Esto

* Pero por favor no peguen a los que humedecen la cama para intentar curarlos.

... importante porque los juegos y los guiones concretos, y los síntomas físicos que los acompañan, se basan en zonas y modos apropiados. Por ejemplo, "Torpe" pertenece a la zona anal, y "Sólo estoy tratando de ayudarte" al modo intrusivo, mientras que "Alcohólico" es incorporativo oral.

El mítico "esfínter cloacal" existe en la mente de las personas confusas cuyo Niño cree que sólo hay una abertura en la parte de abajo en los dos sexos, y que esta abertura puede cerrarse a voluntad. Esto conduce a unos guiones que son difíciles de entender para las personas más realistas, especialmente si también se incluye la boca. Así, un esquizofrénico catatónico puede cerrarlo todo a la vez: mantiene todos sus esfínteres apretados para que no pueda entrar ni salir nada de su boca, su vejiga o su recto, y puede que haya que alimentarlo por medio de un tubo, insertarle un catéter, y darle lavativas a intervalos regulares para asegurar su bienestar físico y su supervivencia. Aquí el lema del guión es: "¡Mejor morir que dejarlos entrar!", y esto se lo toma al pie de la letra el Niño que interviene en los esfínteres y que, en estos casos, está muy confuso sobre cómo están situados y cómo funcionan.

La mayoría de los guiones, sin embargo, están centrados principalmente alrededor de un esfínter particular, y la psicología del guión está relacionada con ese sector fisiológico. Por eso el analista de guiones "piensa en los esfínteres". La contracción constante de un esfínter puede afectar a todos los músculos del cuerpo, y este conjunto de músculos está relacionado con la actitud emocional y los intereses de la persona, y también influye en la manera como los demás responden ante él. Actúa según el modelo de la "astilla infectada".

Si Jeder tiene una astillita clavada en el dedo gordo del pie derecho y se le infecta, empezará a cojear. Esto afecta a los músculos de su pierna y, para compensar, los músculos de su espalda se tensarán. Al cabo de un rato, también se verán afectados los músculos de sus hombros, y poco después, los de su cuello. Si camina mucho, la perturbación del equilibrio muscular aumenta hasta que al final también se ven afectados los músculos de la cabeza y del cuero cabelludo; entonces le puede entrar dolor de

cabeza. Al hacerse la marcha cada vez más difícil porque tiene el cuerpo cada vez más rígido y aumenta la infección, su circulación y su digestión pueden empezar a funcionar mal. Llegado este punto, alguien podría decir: "Esto es muy difícil de curar, pues afecta a los órganos internos y a la cabeza, además de a todos los músculos del cuerpo. Es una enfermedad de todo el organismo". Pero aparece un cirujano, y dice: "Yo puedo curarlo todo, incluidos la fiebre, el dolor de cabeza y toda la tensión muscular". Extrae la astilla, la infección mengua, Jeder deja de cojear, los músculos del cuero cabelludo y del cuello se relajan, y el dolor de cabeza desaparece; y, al relajarse el resto del cuerpo, todo vuelve a la normalidad. Así, pues, aunque el malestar afecte a todo el cuerpo, puede curarse buscando la astilla en el lugar adecuado y extrayéndola. Entonces, no sólo Jeder, sino todos los que lo rodean, se sienten aliviados y pueden relajarse también.

Cuando un esfínter se mantiene tenso se produce una cadena semejante de acontecimientos. Para dar contracción y apoyo al esfínter, los músculos que lo rodean se tensan. Para compensar eso, se ven afectados músculos más distantes, y al final se ve afectado todo el cuerpo. Esto puede verse fácilmente. Supongamos que el lector, mientras está sentado leyendo, contrae el ano. Inmediatamente notará que esto afecta a los músculos del trasero y de las piernas. Si ahora se levanta de la silla, manteniendo en tensión el ano, notará que tiene que fruncir los labios, con lo que se ven afectados los músculos del cuero cabelludo. En otras palabras, mantener en tensión el ano cambia la dinámica muscular de todo el cuerpo. Esto es exactamente lo que ocurre con las personas cuyo guión les exige "Mantener apretado el agujero o ser atornillado". Todos los músculos de su cuerpo se ven afectados, incluidos los músculos de la expresión facial. La expresión facial influye en la manera de responder ante ellas de otras personas, y de hecho da el "¡Vamos!" al Niño de la otra persona, el antagonista del guión, que está destinada a poner en marcha el guión.

He aquí cómo funciona. Supongamos que llamamos al hombre del ano tenso Angus, y a su opuesto, su antagonista de guión, Lana. Lana está buscando un Angus, y An-

que con cada una Lana. Lana sabe inmediatamente cuándo ha encontrado a un Angus por la expresión facial de éste. Confirma el juicio intuitivo de su Niño en el curso de su conversación, cuando él manifiesta sus actitudes e intereses. El papel de Lana en el guión de un Angus es darle al interruptor de su guión. El contraguión de Angus es mantenerse en tensión a todas horas, pero su guión es diferente. Por mucho que trate de mantenerse en tensión de acuerdo con el precepto paterno, tarde o temprano se descuida un momento, y entonces interviene su guión. En este momento de debilidad se relaja. Eso es justo lo que Lana ha estado esperando. Presiona el interruptor y, de una manera u otra, Angus "es atornillado" mientras ella entra para cumplir su misión. Y mientras Angus trate de mantener el ano en tensión, va a ser "atornillado" una y otra vez. Así es cómo funciona el guión... a no ser que le exija ser un triunfador, en cuyo caso es él quien atornillará, como en el caso de algunos financieros anales.

Así, pues, el analista de guiones piensa en los esfínteres para saber con quién trata. El paciente que abandona su guión está mucho más relajado en todos los músculos de su cuerpo. La mujer que antes tenía el ano en tensión, por ejemplo, dejará de retorcerse en su silla, y la que tenía la vagina en tensión dejará de sentarse con los brazos y las piernas tensamente cruzados y con el pie derecho enroscado alrededor del tobillo izquierdo.

Con estas observaciones sobre los autócratas de la mesa familiar, que enseñan a sus hijos qué músculos han de fijar para el resto de sus vidas, concluimos nuestro examen de las influencias más importantes en la segunda infancia, y nos disponemos a estudiar la siguiente etapa en el desarrollo del guión.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Erikson, E., *Childhood and Society*, loc. cit., pág. 81.
2. Las clasificaciones por edades dadas aquí, hasta la edad de la pubertad, se basan principalmente en recuerdos de pacientes adultos y en informes de padres sobre sus hijos, corroborados por lecturas, y sólo en menor medida por la observación directa de niños. Los psiquiatras in-

teriores y las muestras de parvularios y escuelas primarias, entre otros, los que asisten a los Seminarios de Análisis Conciliatorio de San Francisco, en su mayoría han encontrado aceptables las fechas.

3. El paralelismo entre los cupones psicológicos y los comerciales es verdaderamente asombroso. Ver Fox, H. W., *The Economics of Trading Stamps*. Public Affairs Press, Washington, D. C., 1968. Casi todas las observaciones sobre los ahorradores domésticos se aplican igualmente bien a los que comercian con cupones psicológicos.
4. El doctor Robert Zechnich (*Transactional Analysis Bulletin* 7:44, abril 1968) hizo por primera vez la sugerente observación de que hay paranoides Niños y paranoides Padres, y el doctor Stephen Karpman señaló que, así como las alucinaciones son verdaderamente falsas, los delirios no lo son totalmente.
5. Breasted, J., *The Dawn of Conscience*. Charles Scribner's Sons, Nueva York, 1933.
6. Tolstoy, L., *War and Peace*. The Modern Library, Nueva York.
7. Philippe, C.-L., *Bubu of Montparnasse*, loc. cit.
8. Jung, C. G., *Psychological Types*, loc. cit., pág. 590.
9. Freud, S., *Three Contributions to the Theory of Sex*. E. P. Dutton & Company, Nueva York.
10. Abraham, K., *Selected Papers*. Hogarth Press, Londres, 1948.
11. Erikson, E., *Childhood and Society*, loc. cit., Capítulo 2.

9

Adolescencia

Adolescencia significa escuela secundaria y universidad, permiso de conducir, iniciación, tener tu cosa propia y tus propias cosas. Significa pelo aquí y allá, sostenes y menstruación, afeitado, y quizás un mal inmerecido que es un golpe para tus planes y tu mente: el acné. Significa decidir lo que vas a ser el resto de tu vida, o por lo menos cómo vas a llenar el tiempo hasta que lo decidas. Significa (si es que uno realmente quiere averiguar lo que significa) leer los trescientos libros más o menos que hay sobre el tema, y algunos de los mejores que ya están agotados, y varios miles de artículos en revistas y publicaciones científicas. Para el analista de guiones significa un ensayo, o una prueba antes de que el espectáculo se presente al público. Significa que ahora ha llegado el momento de responder a la pregunta, porque si no lo haces puede que no lo hagas nunca: «¿Qué dice usted después de decir "Hola"?» o «Cuando tus padres y maestros ya no te estructuran el tiempo completamente, ¿cómo estructurarás tú tu tiempo?»

Los silencios pueden llenarse hablando de cosas, coches o deportes, generalmente una forma de pavonearse, que apunta hacia el que sabe más del asunto. El guión entra en juego cuando se sabe más que nadie o menos que nadie, cuando se habla de triunfos o de desgracias: "Yo me lo pasé mejor que tú", o "Yo tuve una desgracia mayor que la tuya". Algunas personas son tan fracasadas que incluso sus desgracias son triviales, y no pueden ganar de ninguna manera. Otro tema de conversación con las personas que uno conoce mejor es el de las ideas y sentimientos, la comparación de filosofías: "A mí también" o "En mi caso es diferente". Un triunfador puede ser más noble o más fuerte, mientras que un fracasado puede presentar mayores culpas y sufrimientos; en medio, un no-triunfador puede exhibir sentimientos meramente mediocres. Una tercera zona es la de la APP (Asociación de Padre y Profesores): "¿Qué haces con los profesores culpables, o con los padres culpables, o con los amigos o amigas culpables?" Esta es la Muchedumbre de la Vida, que está esperando a Papá Noel, que les traerá un coche mejor, un equipo de fútbol mejor, mejores tiempos, o mejores profesores, padres, amigos o amigas. La Muchedumbre de la Muerte puede despreciar todo esto y pasar el tiempo de formas más juguetonas, fumando marihuana, tomando LSD, haciendo "viajes" juntos, y "pegando de verdad". En cualquier caso, sea cual fuere la muchedumbre con la que esté, Jeder aprende qué es aceptable y qué no es aceptable decir y cómo decirlo, y compara sus cupones con otros de su misma especie.

B. Nuevos héroes

Partiendo de estas conversaciones, de lecturas y de lo que ve, Jeder sustituye los héroes míticos o mágicos del protocolo de su guión por figuras más viables, personas reales, vivas o muertas, a las que puede emular. También aprende más sobre los villanos reales y cómo actúan. Al mismo tiempo adquiere un apodo, o una forma

de nombre (Frederick, Fred o Freddie; Charles, Charlie o Chuck) que le dice qué aspecto presenta ante los demás, y contra qué o a favor de qué tiene que luchar. Fatibomba, Cara de caballo, Bizco o Cabezota tendrán que hacer muchos más esfuerzos para conseguir un final feliz. La Chica del Busto y El Mono Peludo pueden encontrar que el sexo les resulta fácil, pero ¿y si quieren otra cosa?

C. El tótem

Muchas personas tienen un animal, o a veces un vegetal, que aparece una y otra vez en sus sueños. Éste es su tótem. Así hay mujeres-pájaro, mujeres-araña, mujeres-serpiente, -gato y -caballo, mujeres-hierba y mujeres-col, y muchas otras, también. Entre los hombres, los favoritos son los perros, caballos, tigres, grandes boas y árboles. El tótem aparece de muchas maneras. A veces es espantoso, como lo son casi siempre las arañas y las serpientes, y a veces es benévolo, como suelen serlo los gatos y las coles. Si una mujer-gato tiene un aborto, voluntario o no, es muy probable que aparezcan en sus sueños gatitos muertos.

En la vida real, el paciente reacciona ante el animal totémico de forma muy parecida a la de los sueños. Los tótems negativos están en conexión a menudo con reacciones alérgicas, y los positivos suelen verse tratados como animales favoritos, aunque también pueden causar alergias. Algunas personas envidian a sus tótems y tratan de ser ellos. A muchas mujeres les gustaría ser gatos, y lo dicen con frecuencia. Generalmente las mujeres mueven los brazos y las piernas de una manera sumamente estilizada en las situaciones sociales, pero a menudo se puede conjeturar sobre sus animales totémicos observando los movimientos de la cabeza. Pueden imitar a gatos, pájaros o serpientes, y esto se puede verificar fácilmente observando gatos, pájaros o serpientes. Los hombres mueven los mimebros y el cuerpo con mayor libertad, y algunos patean como caballos o extienden los brazos como boas. Esto no es mera fantasía por parte del

dosamente sus metáforas y oyendo sus sueños.

El totemismo suele abandonarse a la edad de dieciséis años. Si persiste más tarde en forma de sueños, fobias, imitaciones o aficiones, indudablemente debería tenerse en cuenta. Si esto no es tan evidente, el totemismo positivo se averigua fácilmente preguntando: "¿Cuál es su animal favorito?" o "¿Qué animal le gustaría ser?", y el totemismo negativo, preguntando: "¿Qué animal le da más miedo?"

D. *Nuevos sentimientos*

La masturbación es algo suyo propio. Él no sabe qué hacer con sus nuevos sentimientos sexuales ni cómo encajarlos en su plan, de manera que reacciona ante ellos con los primeros sentimientos con los que se ha familiarizado, con los de su truco. La masturbación, además, puede hacerle experimentar la angustia de una verdadera crisis existencial: es algo que hace o no hace en un momento dado, y es (o debería ser) una decisión que toma él solo; y, una vez tomada, él, y sólo él, debe asumir las consecuencias. Estas pueden ser sentimientos privados como el de culpabilidad (porque la masturbación es mala), miedo (porque cree que perjudicará su salud), o impotencia (porque cree que debilitará su potencia). Todas estas son "conciliaciones cerebrales" entre el Padre y el Niño que hay en su cabeza. Por otra parte, puede tener sentimientos conciliatorios que dependen de las reacciones, reales o imaginarias, de su público: amor propio herido, enojo o confusión, porque ahora cree que tienen una verdadera razón para reírse de él, para odiarlo o para avergonzarlo. En cualquier caso, la masturbación le da una manera de encajar los nuevos sentimientos sexuales con los antiguos sentimientos que aprendió de niño.

Pero también aprende a ser más flexible. Consigue "permiso" de sus compañeros y profesores para reaccionar con sentimientos distintos de los que le fomentaban en casa, y además aprende a tomarse las cosas con calma: no todo el mundo se toma en serio las cosas por las que se preocu-

mientos le separa gradualmente de su familia y lo aproxima a las personas de su misma edad. Adapta su guión a la nueva situación y lo hace más "presentable". Puede incluso cambiar su papel y pasar de ser un fracaso total a ser un éxito parcial, de ser un fracasado a ser meramente un no-triunfador y por lo menos romper la uniformidad. Si tiene un guión de triunfador, descubre que requiere cierta objetividad. Ahora está en una situación competitiva y las victorias no vienen automáticamente, sino después de cierta cantidad de planeamiento y trabajo; y aprende a aceptar unas cuantas derrotas sin tambalearse demasiado.

E. *Reacciones físicas*

Con todas estas tensiones y cambios, y con la necesidad de conservar la calma para conseguir lo que quiere, sea bueno o malo, se hace más consciente de sus reacciones corporales. Su madre y su padre ya no pueden tenerlo siempre rodeado de amor y protección, o, por otra parte, sencillamente él ya no se siente inclinado a esconderse por miedo a su rabia, sus borracheras, sus gimoteos o sus reyertas. Sea cual fuere la situación en casa, él se siente independiente fuera. Debe levantarse delante de sus compañeros y recitar, y recorrer largos y a menudo solitarios pasillos bajo la mirada crítica de otros chicos y chicas, muchos de los cuales ya conocen sus debilidades. O sea que, a veces, suda aromáticamente, le tiemblan las manos, le late fuertemente el corazón; por su parte, las chicas se sonrojan, la ropa se les humedece y el estómago les gorgotea. En ambos sexos, se distienden y se tensan diferentes esfínteres internos y externos, y esta reorganización, a la larga, puede determinar qué enfermedades "psicosomáticas" tendrán un papel importante en sus guiones. Jeder se "re-esfinteriza".

Lo que pasa en "el cuarto delantero" y lo que pasa en "el cuarto trasero" puede ser de dos colores diferentes, como muestra la siguiente anécdota. Casandra era una hija de clérigo que se vestía de la forma desaseada pero ocasionalmente erótica típica del Fracasado Sexual, y su vida tenía las mismas características: era chapucera, pero ocasionalmente erótica. Era evidente que su padre de algún modo le había ordenado que fuera seductora, mientras que su madre no le había enseñado las técnicas convencionales para llevar esto a la práctica. Ella convenía en que su madre no le había enseñado a vestirse o a cultivar su cuerpo, pero al principio negaba que su padre le hubiera enseñado a ser atractiva: "Era un hombre muy correcto, y muy moral, como debe ser un clérigo". Al hacerle más preguntas el terapeuta y los demás miembros del grupo sobre la actitud de su padre respecto a las mujeres, ella dijo que era muy correcto y muy favorable a ellas, aunque de vez en cuando se sentaba con algunos amigos en el cuarto trasero y contaban chistes verdes, que generalmente no dejaban en buen lugar al sexo femenino. Así, pues, su padre era muy correcto en el "cuarto delantero", pero manifestaba otro aspecto de su personalidad en el "cuarto trasero". En otras palabras, en el cuarto delantero mostraba su Padre o su buen chico, y en el trasero su Niño malo.

Los niños se dan cuenta muy pronto de que sus padres tienen varias caras en su carácter, pero no saben cómo valorar esto hasta que son adolescentes. Si viven en casas donde hay conducta de "cuarto delantero" y conducta de "cuarto trasero", pueden resentirse de ello y considerarlo como parte de la hipocresía del mundo. Una mujer llevó a cenar a su hijo de dieciocho años cuando éste volvió a casa para pasar las vacaciones. Pidió un Martini para ella, pero a él le dijo que no podía pedir otro, aunque sabía que a él le gustaba el licor y que, en realidad, bebía excesivamente. Los miembros del grupo habían pasado horas escuchándola quejarse de lo mucho que bebía su hijo. Ahora convinieron en que habría sido mejor que ella no hubiera pedido una bebida, o que le hubiera dejado beber

con ella, pero lo que había hecho era mostrarle su lado de alcohólico.

En lenguaje de guiones, el cuarto delantero representa el ~~antiguión~~, donde dominan los preceptos paternos, mientras que el cuarto trasero representa el guión, donde está la verdadera acción.

CONTRALUJO

G. Guión y antiguión

La adolescencia es el período en que Jeder oscila, o se atormenta, entre su guión y su antiguión. Trata de seguir los preceptos de sus padres, luego se rebela contra ellos, y acaba siguiendo la programación de guión hecha por ellos. Ve la futilidad de esto y vuelve de nuevo a los preceptos. Hacia el final de su adolescencia, cuando se gradúa en la universidad, por ejemplo, o cuando termina el servicio militar, ha tomado algún tipo de decisión; o sienta la cabeza y sigue los preceptos, o se suelta y se desliza cuesta abajo hacia el saldo de su guión. Es probable que siga con este rumbo escogido por él hasta que cumpla los cuarenta, que es cuando pasa por su segundo período de angustia. Si ha seguido los preceptos de sus padres, entonces trata de romperlos: se divorcia, deja su empleo, huye con los beneficios, o por lo menos se tiñe el pelo y se compra una guitarra. Si ha seguido el guión, trata de reformarse ingresando en los Alcohólicos Anónimos o yendo a un psiquiatra.

Pero la adolescencia es el período en que siente por primera vez que puede hacer una elección con autonomía: desgraciadamente, esta sensación de autonomía puede ser parte de la ilusión. Lo que hace a menudo es meramente seguir alternativamente, con más o menos violencia, los preceptos del Padre de sus padres, y las provocaciones del Niño que ellos manifiestan. Los adolescentes toxicómanos no están rebelándose contra la autoridad paterna necesariamente. Están rebelándose contra los lemas Paternos, pero, al hacer esto, pueden estar siguiendo simplemente los "¡vamos!" demoniacos, el "Niño loco" de sus propios padres. "No quiero que mi hijo beba", dice la madre mientras toma una bebida. Si él no bebe, es un buen

sigue siendo el chico de mamá. "No dejes que nadie te levante la falda", dice el padre a su hija, mirando la falda de la camarera. Haga lo que haga, ella seguirá siendo la chica de papá. Puede soltarse el pelo en la escuela secundaria y luego reformarse, o permanecer virgen hasta el día de su boda y tener aventuras después. Pero en algún momento, en medio de todo esto, quizás el chico y la chica puedan pensárselo mejor y liberarse de su guión, y vivir la vida a su modo. Especialmente si tienen permiso para decidir por sí mismos, y no aquel otro "permiso para decidir por ti mismo (mientras lo hagas como a mí me gusta)".

H. *La imagen del mundo*

El niño tiene una imagen del mundo que es completamente diferente de la forma como éste se aparece a sus padres. Es un mundo de cuento de hadas, lleno de monstruos y de magia, y persiste durante toda su vida, formando el fondo arcaico de su guión. Un ejemplo sencillo es el del miedo a la noche o terror nocturno, cuando Jeder grita que hay un oso en su habitación. Sus padres entran, encienden la luz y le demuestran que allí no hay osos, o, si no, se enfadan y le dicen que se calle y se duerma. En cualquier caso, su Niño sabe que hay, o había, un oso en la habitación a pesar de todo. Como Galileo, grita: "Eppur se muove". La diferencia entre las dos maneras de manejarlo no cambia el hecho del oso. El método del razonamiento significa que, cuando haya un oso, tus padres vendrán a protegerte, y el oso se esconderá; el método del enojo significa que, cuando hay un oso, tú estás solo. Pero el oso permanece, en ambos casos.

Cuando crece, la imagen del mundo o el marco del guión de Jeder se ha complicado mucho más, y también se ha ocultado mucho mejor, a no ser que reaparezca con sus distorsiones originales en forma de delirios. Generalmente, sin embargo, no hay indicios de él hasta que aparece en un sueño, y entonces, de repente, gran parte de la conducta del paciente se vuelve coherente y comprensible.

Una mujer estaba preocupada por problemas de dinero porque su marido se había metido en complejos líos financieros con diferentes jefes. Pero cuando los demás miembros del grupo hacían objeciones a algunas de las acciones de él, Wanda lo defendía enojada. También estaba muy preocupada por la calidad de la alimentación de su familia. En realidad no tenía razón alguna para preocuparse, pues sus padres eran ricos y ella siempre podía pedirles dinero prestado. Durante unos dos años, el terapeuta no pudo construir una imagen coherente en su mente de lo que pasaba, hasta que una noche ella tuvo un "sueño de guión". Ella "vivía en un campo de concentración dirigido por unas personas ricas que vivían en lo alto de una colina". La única manera de conseguir suficiente comida era complacer a estas personas ricas o engañarlas.

Este sueño hizo más fácil de entender su forma de vida. Su marido estaba jugando a "Tengo un asunto que no puede fallar, Joey" con sus diferentes jefes, de manera que Wanda podía jugar a "Hacer que los extremos se toquen". Si él ganaba dinero alguna vez, siempre se preocupaba de perderlo a la primera oportunidad, para que los juegos pudieran continuar. Cuando las cosas se ponían realmente mal, Wanda se ponía manos a la obra y le ayudaba a proponer un asunto que no podía fallar a sus padres. A la larga, sin quererlo ellos, los jefes de él y los padres de ella siempre acababan dominando la situación. Ella tenía que negar todo esto muy enojada en el grupo porque era todo tan evidentemente inútil que, si alguna vez lo reconocía, se acabarían los juegos (que es lo que ocurrió al final). Así, pues, en realidad ella estaba viviendo de una manera muy parecida a la del sueño: sus padres y los jefes de su marido eran las personas ricas que vivían en lo alto de la colina y dirigían su vida, y a las que tenían que complacer o engañar para sobrevivir.

Aquí el campo de concentración era su imagen del mundo o el marco de su guión. En realidad, ella vivía como habría vivido si hubiera estado en el campo de su sueño. Hasta aquel momento, su tratamiento era el típico de "haciendo progresos". Había hecho muchos progresos, pero ahora era evidente que estos progresos significaban meramente "cómo vivir mejor en un campo de concentración". No tenían ningún efecto sobre su guión, sino que

Para ponerse bien, tenía que salir del campo de concentración y entrar en el mundo real, que para ella era un mundo cómodo, o lo sería cuando estuvieran en orden los asuntos familiares. Es interesante observar cómo ella y su marido se eligieron mutuamente basándose en que tenían guiones complementarios. El guión de él exigía que hubiera unas personas ricas en lo alto de la colina a las que poder engañar, y una esposa asustada. El de ella exigía un truquista que le hiciera la vida más fácil en su esclavitud.

El marco del guión generalmente está tan alejado de la realidad de la vida del paciente que no hay manera de reconstruirlo por mera observación o interpretación. La mejor esperanza de conseguir una imagen clara de él es a través de un sueño. El "sueño del marco del guión" es reconocible porque, en cuanto el paciente lo cuenta, encajan muchas cosas. Gráficamente no se parece a la forma de vida del paciente, pero, conciliatoriamente, es una réplica exacta. Una mujer que siempre estaba "buscando una salida" soñó que la perseguían, y ella encontraba un túnel que hacía pendiente hacia abajo. Se metía en el túnel y sus perseguidores no podían seguirla. Se quedaban fuera esperando que ella volviera a salir. Ella descubría, sin embargo, que había otro grupo de gente peligrosa esperándola al otro extremo del túnel. O sea que no podía ir ni hacia adelante ni hacia atrás; al mismo tiempo, si se relajaba, caería en brazos de los que la estaban esperando abajo. Por lo tanto tenía que sostenerse apretando las manos contra ambos lados del túnel, y mientras hiciera eso estaba a salvo.

En lenguaje de guiones, había pasado la mayor parte de su vida atrapada en un túnel en aquella postura tan incómoda, y, a juzgar por sus actitudes y su historia anterior, parecía evidente que el final del guión exigía que ella se cansara de sostenerse y cayera en brazos de la muerte, que la estaba esperando. Ella, también, había hecho considerables "progresos" durante su tratamiento hasta aquel momento. Traducidos, estos progresos significaban "cómo estar más cómoda mientras me sostengo apoyándome en las paredes de un túnel y esperando la muerte". Una cura de guión, para ella, significaba salir

del túnel y entrar en el mundo real, que en este caso también era cómodo para ella. El túnel era el marco de su guión. Desde luego, hay muchas otras interpretaciones de este sueño, como puede ver fácilmente cualquier novato que esté en primer curso de Psicología. Pero la interpretación del guión es importante porque dice al terapeuta y a los demás miembros del grupo, así como a la paciente y a su marido, qué es lo que tienen entre manos y qué hay que hacer, e insiste en que los "progresos" no son suficientes.

El escenario del túnel probablemente había permanecido igual desde la primera infancia, pues la paciente había tenido este sueño muchas veces antes de aquélla. El campo de concentración es evidentemente una adaptación posterior de una pesadilla infantil que Wanda no podía recordar. Estaba claramente basado en experiencias tempranas modificadas por lecturas y fantasías adolescentes. La adolescencia, entonces, es el periodo en que los terribles túneles de la infancia adquieren una forma más realista y actual para construir el marco de guión donde pueda operar el plan de vida del paciente. La aversión de Wanda a examinar a fondo los "trucos" de su marido muestra lo tenazmente que las personas se aferran a sus escenarios de guión mientras se quejan de lo desagradables que son.

Un marco de guión que puede continuar igual durante toda la vida es el cuarto de baño. En el capítulo anterior, dábamos el ejemplo de una mujer cuyo Niño se pasaba la vida sentado en el retrete, incluso cuando su cuerpo yacía en el diván. En su caso, el progreso significaba "cómo tener una vida social más rica y disfrutar de las fiestas llevando el retrete a cualquier sitio adonde vaya". Ponerse bien significaba que tenía que levantarse y salir y dejar atrás su recipiente de seguridad, y esto es lo que ella no tenía ganas de hacer. Otra chica que se quejaba de que se sentía incómoda en compañía vivía su vida de guión subida a un pequeño arrecife frente a un acantilado muy escarpado. Tenía un acantilado portátil que llevaba consigo a todas partes. Podía hacer progresos siendo más feliz mientras estaba subida en un acantilado, o ponerse bien bajando a bailar con el resto de la gente.

209
Por-
no
triumfo

Todos los puntos que hemos tratado hasta ahora en este capítulo están condensados en el comportamiento del paciente, en su forma de desenvolverse, y a eso lo llamamos su "camiseta". La camiseta, con una o dos expresiones sumamente creativas, artísticas y económicas, indica al ojo experimentado el pasatiempo, el juego y el sentimiento favoritos del paciente, su apodo, lo que hace en el cuarto delantero y en el cuarto trasero, en qué clase de mundo mental vive, qué clase de final exige su guión, y a veces el esfínter crítico, su héroe y su tótem.

La camiseta se adopta generalmente en la escuela secundaria o en los primeros años de universidad, la edad en que son populares las camisetas. En la vida posterior puede bordarse, o las palabras pueden cambiar ligeramente, pero el núcleo del significado seguirá siendo el mismo.

Todos los clínicos competentes, de cualquier escuela, tienen una cosa en común: son buenos observadores. Como todos están observando lo mismo —la conducta humana— tiene que haber una semejanza en lo que ven y en cómo clasifican y explican sus observaciones. De ahí que la idea psicoanalítica¹ de "defensa de carácter" o "armadura de carácter", el concepto jungiano² de "actitud", la noción adleriana³ de "mentira de vida" o "estilo de vida", y la metáfora conciliatoria de "camiseta" describan todas fenómenos muy similares.*

Una camiseta de verdad ("Ángeles del Infierno", "Los fracasados", "Panteras Negras", "Equipo Atlético de Harvard", o incluso "Beethoven") dice a qué banda pertenece una persona, y da algún indicio de su filosofía y de cómo es probable que responda a ciertos estímulos; pero no indica exactamente cómo llegará a ser alguien y qué saldo espera. Por ejemplo, es evidente que muchos miembros de las tres bandas mencionadas en primer lugar van montados en el tranvía del "Jódete", pero sin conocer íntima-

* Muchos psicoanalistas consideran que los «juegos conciliatorios» son meramente un sinónimo de las defensas de carácter. Esto no es así. La camiseta es la defensa de carácter. Los juegos pertenecen al sistema abierto de la psicología social, y no al sistema de energía cerrada descrito por Freud.

mente a cada uno de los miembros de la banda (en el sentido clínico) no es posible predecir cuáles quieren que los maten para convertirse en mártires, cuáles quieren meramente que los traten con dureza para poder gritar: "¡Brutalidad de la policía!"⁴ y cuáles son sinceros. La camiseta indica su actitud colectiva y los juegos que comparten en común, pero cada uno está llevando a cabo su propio guión, con su saldo individual.

Una camiseta conciliatoria o de guión es una actitud que es claramente anunciada por el comportamiento de la persona, tan claramente como si ésta llevara una camiseta con el lema de su guión impreso delante. Algunas camisetas de guión corrientes son: "Dame una patada", "No me des una patada", "Estoy orgulloso de ser un alcohólico", "Mira cómo me esfuerzo", "Que corra el rumor", "Soy frágil" y "¿Necesitas un truco?" Algunas camisetas tienen un mensaje delante y detrás una "patada": por ejemplo, una mujer se presenta con un "Estoy buscando marido", pero cuando se vuelve de espaldas dice claramente: "Pero tú no me sirves". El hombre que lleva un "Estoy orgulloso de ser un alcohólico" en la frente, puede llevar un "Pero recuerden que es una enfermedad" en la espalda. Los transexuales llevan camisetas particularmente llamativas con el lema delantero "¿No crees que soy fascinante?" mientras que detrás dice: "¿No basta con eso?"

Otras camisetas dan una imagen de una forma de vivir más propia de un círculo. "Nadie sabe los problemas que he tenido (NSPHT) es una fraternidad con muchas ramas, una de las cuales es el Club de Melancolía Litvaks. Un marciano puede representarse el Club Litvaks de Melancolía como un pequeño edificio de madera, con unos cuantos muebles tronados. No hay cuadros en las paredes; sólo un lema enmarcado que dice: "¿Por qué no se suicida usted hoy?" Hay una pequeña biblioteca consistente en informes estadísticos y libros de filósofos pesimistas. Lo importante de los NSPHT no es la cantidad total de problemas, sino el hecho de que Nadie Sepa. El NSPHT típico se asegura de que nadie se entere nunca porque, si alguien lo supiera, no podría decir "Nadie sabe", y la camiseta ya no tendría sentido.

La camiseta deriva generalmente de un tema favorito de los padres, como el de "Nadie en el mundo te querrá

resignada, abrumadora, es disyuntiva, y sirve meramente para separar al que la lleva de las personas que lo rodean. Con una simple torsión puede transformarse en conjuntiva y atraer a otras personas en vez de rechazarlas, llevando al correspondiente pasatiempo de "¿Verdad que es terrible?" "Nadie me quiere como me quieren mi padre y mi madre": lo que atrae a otras personas es la parte posterior de esta camiseta, donde dice: "¿Y tú?"

Ahora podemos estudiar detalladamente dos camisetas corrientes, y trataremos de demostrar la utilidad de este concepto para predecir elementos importantes de la conducta.

No puedes fiarte de nadie

Hay ciertas personas que en seguida dejan bien sentado que no se fían de nadie. Esto es, hablan de la vida de esa manera, pero su conducta no es totalmente consecuente con lo que dicen, porque en realidad están constantemente "fiándose" de gente, pero generalmente les sale mal. El concepto de camisetas tiene una ventaja sobre las designaciones más ingenuas de "defensa de carácter", "actitud" y "estilo de vida", porque éstas tienden a tomar las cosas en sentido literal, mientras que el analista conciliatorio está acostumbrado a buscar en primer lugar el truco o la paradoja, y, cuando lo encuentra, más que sorprendido se siente satisfecho. Eso es lo que busca cuando encuentra una camiseta, y eso es lo que le da su ventaja terapéutica. Para decirlo de otra manera, los analistas de carácter analizan la parte delantera de la camiseta muy eficazmente, pero no miran la parte posterior, donde está escrito el lema del juego o "patada", o por lo menos tardan mucho en acercarse a él, mientras que el analista de juegos mira allí directamente desde el principio.

Por lo tanto, la camiseta "No puedes fiarte de nadie" (o "Hoy en día no puedes fiarte de nadie", HNPFN) no se toma en sentido literal. No significa que el que la lleva vaya a evitar complicarse con la gente porque no se fía de nadie. Muy al contrario. Significa que buscará complica-

ciones con el expreso propósito de demostrar su lema y reforzar su posición (Yo estoy bien. Ellos no están bien). De ahí que el que juega al HNPFN escoja personas poco de fiar, haga contratos ambiguos con ellas, y luego, agradecido, o incluso jubiloso, colecciona cupones marrones cuando algo sale mal, confirmando así su posición de que "No puedes fiarte de nadie". En casos extremos puede sentirse autorizado a un homicidio "gratis", justificado por repetidas traiciones de personas cuidadosamente escogidas por lo indignas que eran de confianza. Una vez coleccionados los cupones marrones suficientes para un saldo como éste, el jugador de HNPFN puede escoger como víctima a alguien a quien no conoce, quizás a una figura pública cuyo homicidio llevará la etiqueta de "asesinato".

Otros jugadores de HNPFN pueden aprovechar un acontecimiento como éste para demostrar que las "autoridades", por ejemplo, la policía, que arresta al asesino, no son dignas de confianza. Los policías, desde luego, cobran por jugar al HNPFN. Es parte de su trabajo no ser demasiado confiados. Así pues, empieza un torneo en el que unos jugadores de HNPFN aficionados o semiprofesionales se oponen a unos profesionales. Los gritos de combate de un torneo como éste, "amaño", "códigos" y "conspiración", pueden oírse durante años o incluso siglos, con el objeto de probar proposiciones como éstas: "Homero en realidad no era Homero, sino otro hombre que se llamaba igual", "Raisuli amaba a Perdicularis", y "El príncipe Gavriló no era en realidad el príncipe Gavriló, sino otro hombre que se llamaba igual".

La camiseta HNPFN da la siguiente información sobre el que la lleva. Su pasatiempo favorito es hablar de traiciones. Su juego favorito es el HNPFN, demostrar que los es "Zorro", y el esfínter crítico es su ano ("Mantén apremiados son indignos de confianza. Su sentimiento favorito es el de triunfo: "Ya te tengo, hijo de perra". Su apodotado el agujero o te atornillarán"). Su héroe es el hombre que demuestra que "las autoridades" no son dignas de confianza. Lo que hace en el cuarto delantero es funcionar de una manera suavemente virtuosa o ingenua, mientras que en el cuarto trasero es intrigante y poco de fiar (como la propietaria que decía muy pagada de sí misma:

"Hoy en día no puedes fiarte de tus inquilinos. El otro día estaba examinando el escritorio de uno de ellos y ¡nunca adivinarías lo que encontré!". Su mundo mental es un mundo farisaico en el que ella tiene derecho a hacer toda clase de cosas equívocas, siempre que la finalidad sea descubrir la indignidad de los demás. Su guión exige que la mate alguien en quien ella confía para poder decir su lema con su último aliento: "Lo sabía. Hoy en día no puedes fiarte de nadie".

Así, pues, la parte delantera de la camiseta, "Hoy en día no puedes fiarte de nadie", es una suave invitación a personas bien intencionadas, por ejemplo, terapeutas incautos, para que demuestren que son excepciones. Si éstos no se toman la molestia de mirar con tiempo, no verán hasta después de que se haya posado el polvo de la batalla y se haya alejado el jugador victorioso lo que estaba escrito en la parte de atrás: "Ahora quizá me creerás". Sin embargo, aunque el terapeuta esté alerta, debe tener cuidado de no actuar demasiado pronto, o, si no, el paciente dirá: "¿Lo ve? Ni siquiera puedo fiarme de usted". Entonces, cuando se aleja, la patada es todavía válida, o sea que gana en cualquier caso.

¿No le pasa lo mismo a todo el mundo?

La tesis de este enfoque de la vida es: "Está bien tener el sarampión, porque todo el mundo lo tiene". Desde luego, no está bien, porque el sarampión puede ser una enfermedad peligrosa. El ejemplo clásico de "¿No le pasa lo mismo a todo el mundo?" se dio cuando entró en un grupo terapéutico una mujer que era aficionada a las irrigaciones del colon. Empezó a hablar de sus aventuras en el salón de irrigaciones del colon y todo el mundo la escuchaba pacientemente hasta que alguien preguntó: "¿Qué es una irrigación del colon?" La mujer pareció sorprendida al enterarse de que podía haber tantas personas en una habitación que no se hacían irrigaciones del colon. "¿No lo hace todo el mundo?" Su padre y su madre lo hacían, y la mayoría de sus amistades habían salido del salón de irrigación. El principal tema de conversación en

su club de bridge era comparar un salón de irrigación con otro.

La camiseta "¿No le pasa lo mismo a todo el mundo?" es favorita en la escuela secundaria, especialmente entre los cabecillas, las chicas de éxito, y los que tratan de triunfar socialmente, e incluso a esa edad puede tener connotaciones siniestras si es reforzada por los padres en caso o por los profesores en la clase. También es útil en el mundo laboral, donde es muy explotada por los empresarios, y, de una forma más ligera, por los agentes de seguros. Resulta muy interesante que muchos agentes de cambio y bolsa, que son casi tan conservadores como los empresarios, tengan mucho cuidado con ella. La palabra clave, y la que le da su carácter político explosivo, es "Todo el mundo". ¿Quién es Todo el mundo? Para los que llevan esta camiseta, Todo el mundo es "Las personas que yo digo que están bien, incluido yo, espero". Por esta razón, generalmente tienen otras dos camisetas que llevan en ocasiones apropiadas. Se ponen la de "¿No le pasa lo mismo a todo el mundo?" cuando están entre extraños. Pero cuando están con personas que admiran, llevan "¿Cómo me va?" o "Yo conozco a personas importantes". Son muy partidarios de lo que después de Sinclair Lewis se ha llamado "babbitismo"⁵ y de lo que Alan Harrington llamó satíricamente "centralismo", la doctrina de que el lugar más seguro donde se puede estar es el centro; el héroe de Harrington se convirtió en un centralista tan acabado que era capaz de vender una póliza de seguros cada treinta segundos, más o menos.⁶

El que lleva esta camiseta tiene, como pasatiempo favorito, el "A mí también", y su juego favorito es el "Ven a averiguar" que en realidad a "todo el mundo" no le pasa, como ya sabía él. Así, pues, su sentimiento favorito es el de ser cogido por (falsa) sorpresa. Su apodo es "Rastrero", y su héroe es alguien con el que todo el mundo está de acuerdo. En el cuarto delantero hace lo que cree que hacen las personas que están bien, y evita visiblemente a los que no están bien, mientras que en el trasero lleva a cabo raras hazañas, o incluso horrores. Vive en un mundo en el que es mal interpretado excepto por sus compinches, y su guión exige que lo maten por una de sus fechorías secretas. No protesta mucho cuando llega el final, porque sien-

que quebranta las normas de Todo el Mundo debe sufrir". Y ésta es la patada que hay en la parte posterior de su camiseta: "Él es diferente... debe de ser un loco o un comunista o algo así".

Íntimamente ligada a la camiseta está la lápida, que estudiaremos en el próximo capítulo.

REFERENCIAS

1. Reich, W., *Character Analysis*, Farrar, Straus & Company, Nueva York, 3.ª ed., 1949.
2. Jung, C. G., *Psychological Types*, loc. cit.
3. Adler, A., *op. cit.*
4. Grier, W. H. & Cobb, P. M., *Black Rage*. Bantam Books, Nueva York, 1969. Esta obra contiene muchos ejemplos de luchas de antigüedad abandonadas y minadas por guiones de fracasados.
5. Lewis, S., *Babbitt*. Harcourt, Brace and World, Nueva York, 1949.
6. Harrington, A., *Revelations of Dr. Modesto*. Alfred A. Knopf, Nueva York, 1955.

10

Madurez y muerte

A. Madurez

La madurez puede definirse de cuatro maneras diferentes: 1.ª A juzgar por la ley. Una persona es madura cuando es mentalmente competente y ha cumplido los veintiún años de edad. Según la ley hebrea, un chico se convierte en hombre al cumplir los trece años de edad. 2.ª A juzgar por el prejuicio Paterno: una persona es madura cuando hace las cosas a mi modo, e inmadura si las hace al suyo. 3.ª A juzgar por la iniciación: una persona es madura cuando ha pasado por ciertas pruebas. En las sociedades primitivas estas pruebas son duras y tradicionales. En los países industriales, él consigue su certificado de madurez cuando aprueba el examen de conducir. En casos especiales, pueden hacerse pruebas psicológicas, y entonces es el psicólogo quien certifica su madurez o inmadurez. 4.ª A juzgar por la vida: para el analista de guiones, la madurez se pone a prueba con acontecimientos externos. Las pruebas empiezan cuando la persona está a punto de salir de un ambiente supervisado y protegido y el mundo empieza a imponer sus condiciones propias. Empiezan en el último año de universidad, en el último

...aprendizaje, en el momento de la promoción o de la palabra de honor, al final de la luna de miel, o cuando quiera que se presente la primera oportunidad, en competición abierta o en cooperación, para un fracaso o un éxito del guión.

Desde este punto de vista, los éxitos y fracasos corrientes de la vida dependen de los permisos paternos. Jeder tiene o no tiene permiso para graduarse en la universidad, para completar su aprendizaje, para permanecer casado, para dejar de beber, para ser promovido o elegido o puesto en libertad bajo palabra de honor, para permanecer fuera del hospital mental, o para ponerse bien si va a un psiquiatra.

Durante la escuela elemental y la secundaria y los primeros años de universidad, es posible sobrevivir a los fracasos, e incluso al tribunal de menores y al reformatorio, especialmente aquí en los Estados Unidos, donde a menudo se da otra oportunidad a los menores. A pesar de todo, hay un pequeño número de suicidios,¹ homicidios y aficiones viciosas entre los adolescentes, y un número mayor de accidentes de automóvil y psicosis discrecionales. En países menos indulgentes, no conseguir matricularse en la universidad, o un historial criminal, son algo muy serio, y una marca así es suficiente para dejar señalado el rumbo del individuo durante el resto de su vida. En su mayoría, sin embargo, los primeros fracasos son ensayos más que representaciones en regla, y el jugar para siempre no empieza hasta pasados los veinte años.

B. La hipoteca

Para jugar para siempre, ponerse a prueba y saber quién es, Jeder debe contraer una hipoteca. En este país, no es un hombre hasta que paga al contado una casa, contrae fuertes deudas en sus negocios, o hipoteca sus años activos para criar y educar a sus hijos. Los que no tienen hipotecas son considerados como personas sin preocupaciones, hermosas o afortunadas, pero no como personas reales. Los anuncios de la televisión que hacen los bancos muestran el gran día en la vida de Jeder: el día

en que hipoteca sus ingresos de los siguientes veinte o treinta años para comprar una casa. El día que liquida la hipoteca queda fuera de juego y está dispuesto para ir al asilo de ancianos. Este peligro puede conjurarse comprometiéndose en la compra de una casa mayor, con una mayor hipoteca. En otras partes del mundo, puede hipotecarse a sí mismo para conseguir una esposa. Así como aquí el joven, si trabaja mucho, puede convertirse en el "propietario" o deudor de una casa de 50.000 dólares, el joven de Nueva Guinea puede convertirse en "propietario" o deudor de una esposa de 50.000 patatas. Si salda esto demasiado deprisa, probablemente puede aspirar a un modelo más holgado, de 100.000 patatas.

La mayoría de sociedades bien organizadas, sin embargo, ofrecen una forma de hipotecarse a los jóvenes, con la que dar sentido a sus vidas. De otro modo podrían limitarse a pasarse la vida divirtiéndose, como hacen todavía en algunos sitios. En ese caso, no es fácil diferenciar a los triunfadores de los fracasados. Con un sistema de hipotecas, la población se divide por sí misma fácilmente. Las personas que no tienen bastante empuje para hipotecarse son fracasadas (según los que dirigen el sistema). Las personas que se pasan la vida pagando la hipoteca, con lo que nunca pueden avanzar mucho, son la mayoría silenciosa de los no-triunfadores. Las personas que hacen de acreedores hipotecarios son los triunfadores.

Las personas a las que no interesan las hipotecas a base de dinero o de patatas, pueden hacerlo de otra manera: adquiriendo algún vicio. De esta manera hay una hipoteca vitalicia sobre sus cuerpos que nunca pueden liquidar, de manera que siempre están jugando para siempre.

C. Aficiones viciosas

La forma más simple y más directa de convertirse en un verdadero fracasado es a través del crimen, del juego o de las drogas. Los criminales se dividen en dos tipos: los triunfadores, que son profesionales y raras veces van a la cárcel, si es que van alguna vez, y los fracasados,

que están siguiendo el requerimiento: "¡No te diviertas!" Los fracasados se divierten todo lo que pueden mientras están en libertad, pero luego siguen su guión pasando una serie de años monótonos en la cárcel. Si los ponen en libertad porque han cumplido su condena, bajo palabra de honor, o por tecnicismos legales, pronto se las arreglan para volver.

Los jugadores también pueden ser triunfadores o fracasados. Los triunfadores juegan con cuidado y ahorran o invierten su dinero. Les gusta abandonar cuando están ganando. Los fracasados juegan basándose en la suerte y en las corazonadas, y, si por casualidad ganan, se deshacen de sus ganancias en cuanto pueden, quizá siguiendo el famoso lema: "Puede que sea un fraude, pero es el único juego de la ciudad". Si tienen permiso para ser triunfadores, ganan; si no, se ven obligados a perder. Lo que necesita un aficionado al juego no es un análisis de por qué juega, que casi nunca dará resultado, sino permiso para dejar de ser un fracasado. Si lo consigue, o dejará de jugar, o continuará y ganará.

La influencia de la madre se manifiesta claramente en ciertos tipos de toxicómanos. Como hemos observado antes, éstos se encuentran estimulados por el lema: "Heroína, chmeroína, ¿qué diferencia hay mientras quiera a su madre?" Lo que necesitan estas personas es permiso para dejar de tomar drogas, lo cual significa permiso para dejar a sus madres y tomar una postura propia, y eso es exactamente lo que proporciona el movimiento del Synanon, que tanto éxito tiene. Donde el requerimiento de la madre dice: "¡No me dejes!", el Synanon dice: "En vez de eso, permanece aquí".

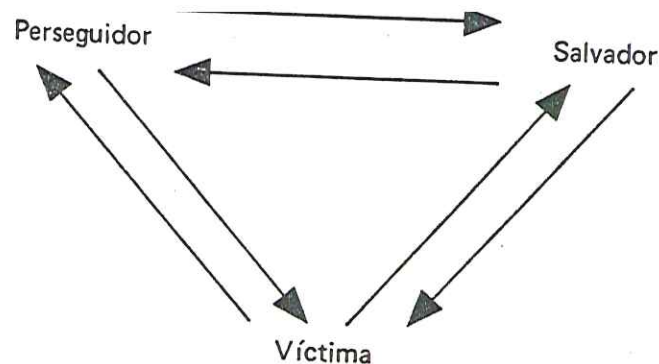
Esto también puede aplicarse a los alcohólicos y a los Alcohólicos Anónimos. Claude M. Steiner² descubrió que casi todos los alcohólicos habían sido analizados, persuadidos con halagos o amenazados en lo referente a su costumbre de beber, pero en ninguno de los casos se les había dicho simplemente: "¡Deja de beber!" Sus anteriores encuentros con terapeutas se basaban en lemas como éstos: "Analícemos por qué bebe usted", "¿Por qué no deja de beber?", o "Si sigue bebiendo, se perjudicará a sí mismo". En realidad, cada uno de éstos es muy diferente del simple imperativo "¡Deja de beber!" El jugador alcohólico

está muy dispuesto a pasarse años analizando por que bebe o explicando pesaroso cómo recayó, siempre que mientras tanto pueda seguir bebiendo. La amenaza de que se perjudicará a sí mismo es la más ingenua e ineficaz de todas, porque eso es exactamente lo que él está intentando hacer, siguiendo su requerimiento de guión: "¡Suicídase!" Las amenazas meramente aumentan su satisfacción al proporcionarle los horribles detalles de cómo está ocasionándose la muerte exactamente, y asegurándole que conseguirá cumplir el destino exigido por su madre. Lo que necesita el alcohólico es, en primer lugar, permiso para dejar de beber, si puede conseguirlo, y después un contrato Adulto claro y categórico para desistir, si puede abandonarlo.

D. *El triángulo del drama*

Durante el periodo de madurez, la naturaleza dramática del guión aparece en todo su esplendor. En la vida, igual que en el teatro, el drama se basa en los cambios, y estos cambios han sido claramente resumidos por Stephen Karpman³ en un sencillo diagrama que él llama "El triángulo del drama", que aparece en la figura 12. Cada héroe de un drama o de la vida (el protagonista) empieza representando uno de los tres papeles principales: Salvador, Perseguidor o Víctima, con el otro actor principal (el antagonista) en uno de los otros papeles. Cuando se produce la crisis, los dos actores se trasladan dentro del triángulo, cambiando de papeles. Uno de los cambios más corrientes se da en los divorcios. Durante el matrimonio, por ejemplo, el marido es el perseguidor y la mujer hace el papel de la víctima. Una vez registrada la demanda de divorcio, estos papeles se invierten: la mujer se convierte en el perseguidor, y el marido en la víctima, mientras que los abogados, de él y de ella, hacen el papel de salvadores en competencia.

De hecho, todas las luchas de la vida son luchas para cambiar de lugar en el triángulo de acuerdo con las exigencias del guión. Así, el criminal persigue a sus víctimas; la víctima entonces registra una demanda y se convierte



El triángulo del drama

FIG. 12

en el demandante o perseguidor mientras que el criminal es ahora la víctima. Si lo cogen, los policías también se convierten en sus perseguidores. Entonces él contrata a un salvador profesional, un abogado, que persigue a los policías. En una violación interrumpida, hay una carrera alrededor del triángulo. El criminal que está persiguiendo a la chica se convierte en la víctima de los policías salvadores. El abogado del criminal trata de salvarlo persiguiendo a la chica víctima y también a los policías. Los cuentos de hadas, tratados como dramas, muestran exactamente estos rasgos. Caperucita Roja, por ejemplo, es una víctima del lobo que la persigue hasta que el cazador la salva, y entonces de repente se convierte en la perseguidora, metiendo piedras en el vientre del lobo, que ahora es la víctima.

Papeles secundarios en los dramas de guión son el Enlace y el Patsy, que puede utilizar cualquiera de los tres personajes principales. El Enlace es la persona que suministra lo que se necesita para el cambio, generalmente cobrando un precio, y que es plenamente consciente de su papel: el hombre que vende licores, drogas, influencia o armas. Un arma, por ejemplo, convierte a un cobarde (víctima) en un fanfarrón (perseguidor), o cambia la defensiva por la ofensiva. El Patsy está para ser inducido a

impedir el cambio, o a acelerarlo. Los Patsies clásicos son los jurados, y los más conmovedores las madres que pagan para que sus hijos no vayan a la cárcel. A veces el Patsy es pasivo y meramente actúa como cebo del cambio, como la abuela de Caperucita Roja. Hay que observar que el cambio al que nos referimos aquí es el interruptor de la fórmula de los juegos que dábamos en el Capítulo 2.

Karpman tiene muchas variables interesantes en su teoría, plenamente desarrollada, además de los cambios de papel. Entre otras, los cambios de espacio (privado-público, abierto-cerrado, cerca-lejos) que preceden, causan o siguen a los cambios de papel, y la velocidad de guión (número de cambios de papel en una unidad de tiempo dada). Así, pues, su pensamiento va mucho más allá de los papeles originales como los descritos para el juego de "Alcohólico",⁴ y aporta intuiciones fascinantes sobre numerosos aspectos de la vida, la psicoterapia y el teatro.

E. Expectativa de vida

Un estudio reciente sobre las causas de muerte llegaba a la conclusión de que muchas personas mueren cuando están dispuestas a morir, y que las trombosis coronarias, por ejemplo, pueden provocarse casi por un acto de la voluntad.⁵ Es indudablemente cierto que la mayoría de la gente tiene en sus planes de vida una determinada extensión vital. Aquí la pregunta clave es: "¿Cuánto tiempo va usted a vivir?" Generalmente la duración de la vida tiene un elemento de competición. Por ejemplo, puede que el Niño de un hombre cuyo padre murió a los cuarenta años no tenga permiso para vivir más tiempo que su padre, y vivirá en un estado de vaga aprensión durante la mayor parte de su cuarta década. Cada vez se da más cuenta de que espera morir antes de tener cuarenta años, y el período más crítico será el año que vaya desde que cumpla los treinta y nueve hasta que cumpla los cuarenta, después del cual su vida puede cambiar de una de estas cuatro maneras: 1.^a Se instala en una forma de vida más relajada porque ha pasado la edad peligrosa y ha sobrevivido a ella. 2.^a Se hunde en un estado de depresión por-

que el sobreviviente ha desobedecido a su requerimiento de guión y por lo tanto pierde el amor de su madre. 3.^a Empieza a vivir una vida más agitada porque ahora está viviendo un tiempo prestado y la muerte puede sobrevenirle en cualquier momento. 4.^a Se retira porque su indulto es condicional y se suspenderá si le pescan divirtiéndose. Es evidente que: 1.^o, tiene permiso para vivir más que su padre si puede hacerlo; 2.^o, no tiene permiso; 3.^o, tiene permiso para escaparse con lo que pueda, y 4.^o, tiene permiso para hacer tratos. De hecho, (4) es un ejemplo excelente del contrato unilateral con Dios del que hemos hablado antes, pues (4), sin consultar con Dios, cree que sabe cómo aplacarlo.

Una persona más competitiva, sin embargo, decidirá vivir más que su padre y probablemente lo conseguirá. Luego tiene que pasar por el azar de vivir más que su madre, lo cual es más difícil, pues pocos hombres se preocupan de competir con sus madres. De forma semejante, una hija sobrevivirá competitivamente a su madre, pero si su padre murió a una edad más avanzada, puede resultarle difícil vivir más que él. En cualquier caso, una persona que vive más que su padre y que su madre, a menudo se encuentra incómoda en sus últimos años. El siguiente obstáculo puede ser el de sobrevivir al héroe de su guión. Por ejemplo, un médico vino a tratarse a los treinta y siete años porque su padre había muerto a los treinta y siete años y él tenía miedo de morir. Abandonó el tratamiento poco después de cumplir los treinta y ocho años, porque entonces estaba "a salvo". Para entonces se había vuelto más competitivo, y ahora su objetivo era vivir hasta los setenta y uno. Durante mucho tiempo no pudo explicarse por qué había escogido esta fecha. Como su héroe era Sir William Osler, cuyas huellas quería seguir, el terapeuta se tomó la molestia de averiguar que Sir William había muerto a los setenta años. El paciente había leído varias biografías de su héroe, y ahora recordó que muchos años antes había decidido sobrevivirle.

El tratamiento de estas neurosis de la duración de vida es muy simple. El terapeuta meramente tiene que dar permiso al paciente para vivir más que su padre. Puede que el psicoanálisis tenga éxito en estos casos, no primariamente por los conflictos que se resuelven, sino meramen-

te porque la situación analítica ofrece protección durante el año crítico. En realidad, no hay ningún conflicto que resolver, porque no es patológico que al Niño no le parezca bien vivir más que su padre. Esto es meramente un ejemplo especial de la "neurosis de supervivencia" que se produce en alguna medida en todo el que sobrevive cuando otros mueren. Ésta es una de las principales influencias en las "neurosis de guerra", las "neurosis de Hiroshima" y las "neurosis de campo de concentración". Los supervivientes casi siempre se sienten culpables porque han sobrevivido mientras que otros han muerto "en su lugar".⁶ En realidad esto es lo que hace a "la persona que ha visto matar a otra" diferente de los demás seres humanos. El Niño no "se recuperará" o "se curará" de este sentimiento. Lo mejor que puede hacer es poner el sentimiento bajo vigilancia Adulta para que la persona pueda llevar una vida normal y recibir permiso para divertirse hasta cierto punto.

F. La vejez

La vitalidad en la vejez depende de tres factores: 1.^o, robustez constitucional; 2.^o, salud física, y 3.^o, tipo de guión. El inicio de la vejez está determinado por los mismos tres factores. Así, algunas personas son vitales a los ochenta, y otras empiezan a vegetar a los cuarenta. La robustez constitucional es una fuerza mayor, esto es, no puede cambiarla la programación Paterna. La incapacidad física es a veces una fuerza mayor, y a veces un saldo de guión. En el Guión "Tullido" es ambas cosas. La invalidez puede ser consecuencia de una enfermedad física inevitable, pero es bien recibida porque es parte del guión y cumple el requerimiento de la madre de acabar incapacitado. Esto ocurre a veces en casos de poliomielitis en adultos jóvenes, en los que el que está en la silla de ruedas dice: "Cuando supe que tenía polio casi me alegré, como si hubiera estado esperando una cosa así." Si su guión le exigía que fuera un tullido, y la Naturaleza no le hubiera ayudado, tal vez se habría estrellado con el coche. La solución de la Naturaleza es más sencilla de afrontar.

gusto un ataque o una oclusión coronaria, pero por una razón diferente: no porque sea parte del guión sino porque las libera de la obligación de continuar con los esfuerzos que les exige su guión. Para el Niño que hay en ellas, estas catástrofes se convierten en "Pata de palo" o "Corazón de madera", de manera que pueden decir al Padre que hay en su cabeza: "Ni siquiera tú puedes esperar que un hombre con una Pata de Palo o un Corazón de Madera cumpla tu maldición de bruja." Cuando se encuentra ante un coágulo de sangre en el cerebro o en el corazón de Jeder, sólo un padre muy inhumano no reconoce la derrota.

Si la incapacidad se produce pronto, puede encajar muy bien en el guión de la madre, o puede echarlo por tierra completamente. Si encaja, el niño será educado como un tullido profesional, a veces con la ayuda de organizaciones externas dedicadas a ayudar a Niños Tullidos (mientras sigan siendo tullidos) o a Niños Retrasados Mentales (mientras sigan siendo retrasados mentales). (Generalmente el subsidio del gobierno desaparece en cuanto el niño se recupera.) En tales casos, la madre aprende "a afrontarlo", y enseña al niño a hacer lo mismo. Si *no* encaja en el guión de la madre, sin embargo, ella *no* aprende a afrontarlo. Lo intenta, y el niño aprende a hacer lo mismo, de manera que acaba siendo un bailarín cojo, un saltador zopo del pie, o un especialista en ortopedia con una lesión cerebral (todos estos ejemplos existen o han existido en la vida real). La organización de Niños Tullidos y la organización de Retrasados Mentales también ponen manos a la obra aquí, y están encantadas si uno de sus protegidos consigue algo (con ayuda exterior). Si el guión de la madre no pide un niño incapacitado física o mentalmente, y la incapacitación es tan fuerte que es necesariamente permanente, entonces la vida de la madre se convierte en una tragedia de guión frustrado. Si su guión pide un niño incapacitado, y la incapacitación es fronteriza, y posiblemente remediable, entonces la vida del niño se convierte en una tragedia innecesaria de guión infligido.

Ahora volvamos a la vejez. Incluso las personas de constitución robusta y que no tienen incapacidades físicas (o sólo menores o hipocondríacas) pueden empezar a vegetar

pronto si tienen guiones de *padre* que dicen: "Trabaja mucho, y no aproveches ninguna oportunidad", y el saldo es: "Después de eso, abandona." Una vez Jeder ha pasado sus veinte o treinta años trabajando, y Papá Noel ha venido y le ha dado su banquete de jubilación y su reloj de oro, ya no sabe qué hacer. Está acostumbrado a seguir sus directrices de guión, pero ahora se han agotado, y ya no tiene más programación en la cabeza. Por lo tanto se contenta con sentarse a esperar hasta que aparezca algo de pronto: la Muerte, por ejemplo.

Esto suscita una pregunta interesante. ¿Qué se hace después de venir Papá Noel? Con un Guión "Hasta", Papá Noel baja por la chimenea y trae un Certificado de Libertad. Jeder ha cumplido los requisitos de su guión, es liberado de la maldición del antiguión, y ahora está en libertad para hacer lo que siempre quiso hacer desde que era pequeño. Pero seguir uno su camino está lleno de peligros, como atestiguan muchos mitos griegos. Aunque está libre de su padre brujo, no está protegido, y puede sufrir algún daño fácilmente. Esto también aparece en los cuentos de hadas. Una maldición da protección, además de desgracia y tribulación. La misma bruja que echó la maldición procura que la víctima siga con vida mientras está bajo ella. Así, la Bella Durmiente fue protegida por el bosque de zarzas durante cien años. Pero en el momento en que se despertó, y pudo decir a la bruja que desapareciera, empezaron sus problemas. Una situación cómoda es tener un guión doble: un Guión "Hasta" procedente del padre y un Guión "Después" procedente de la madre, o viceversa. En el caso más corriente éste dice: "No puedes ser libre hasta que hayas criado tres hijos" (de la madre), y "Después de ser libre, o, cuando ya seas libre, te volverás creativa" (del padre). Así, en la primera mitad de su vida, Zoe está vigilada y protegida por su madre, y en la segunda mitad por su padre. En el caso de un hombre, las directrices del doble guión pueden ser las mismas que las anteriores, pero la vigilancia y la protección están invertidos: el padre durante la primera fase, y la madre durante la segunda.

Las personas mayores vegetativas se dividen en tres clases, y en este país los distintivos son económicos. Los

que tienen guión de fracasados viven solos en habitaciones alquiladas u hoteles tronados, y se les llama viejos o viejas. Los que tienen guión de no-triunfadores son propietarios de casitas en las que viven y tienen libertad para cultivar sus idiosincrasias o excentricidades, y se les llama ancianos. Los que tienen guión de triunfadores viven en residencias para jubilados dirigidas por organizaciones financieras, y se les llama Ciudadanos Mayores, o el señor y la señora Taxpayer (= que pagan impuestos), que es como firman sus Cartas al Director.

La curación para las personas mayores sin guión es el permiso, pero raras veces lo utilizan. Hay miles de viejos viviendo en pequeñas habitaciones en todas las grandes ciudades, todos deseando que hubiera alguien que cocinara para ellos, hablara con ellos y los escuchara. Al mismo tiempo, hay miles de viejas viviendo en las mismas circunstancias, deseando tener a alguien para quien poder cocinar, con quien poder hablar y a quien poder escuchar. Incluso cuando da la casualidad de que se encuentran los dos, raras veces aprovechan la oportunidad; cada uno prefiere permanecer en su monótono ambiente familiar, pegado a una copa o al televisor, o sentado con las manos entrelazadas, esperando una muerte sin riesgos y sin pecado. Ésas eran las directrices de su madre cuando eran pequeños, y éstas son las directrices que están siguiendo setenta u ochenta años después. Antes nunca aprovecharon las oportunidades, salvo alguna pequeña apuesta en las carreras o en el estadio, o sea que ¿por qué tendrían que arriesgarlo todo ahora? El guión se ha desvanecido una vez cumplido, pero el antiguo lema se prolonga, y cuando viene la muerte la acogen contentos. Y en su lápida esculpirán lo siguiente: "Se fue a descansar con sus antepasados", mientras que en la parte de atrás dirá: "Viví una vida buena, y nunca aproveché ninguna oportunidad".

Dicen que el siglo que viene, los niños crecerán en botellas, de acuerdo con las instrucciones dadas por el Estado y los padres, y estarán programados genéticamente. Pero ya ahora todo el mundo crece en una botella de acuerdo con las instrucciones dadas por el Estado y por los padres, y está programado por el guión. La programación del guión es más fácil de sacudir que la programación

genética, pero pocas personas ejercen este privilegio. Para las que lo hacen, puede haber una lápida más alentadora. Casi todos los epitafios piadosos, traducidos al marciano, vienen a decir: "Me crié en una botella, y permanecí en ella." Y ahí están, hileras e hileras de cruces y otros símbolos en el cementerio, todas con el mismo lema. Sólo de vez en cuando hay una sorpresa: "Me crié en una botella... pero salté afuera." Muchas personas se niegan a hacer esto, incluso cuando no hay tapón.

G. *La escena de la muerte*

La muerte no es un acto, ni siquiera un acontecimiento, para el que muere. Es ambas cosas para los que sobreviven. Lo que puede ser, y debería ser, es una conciliación. El horror físico de los campos nazis de la muerte estaba compuesto por el horror psicológico, y la negación de la dignidad, los derechos humanos y la expresión de la propia personalidad en la cámara de gas. No había la valentía de la venda en los ojos y el cigarrillo, no había desafío, no había últimas palabras famosas: en suma, no había conciliación de muerte. Había estímulos conciliatorios por parte de los que morían, pero no había respuesta por parte de quienes los mataban. Así, pues, la fuerza mayor puede arrancar del guión su momento más conmovedor, y, en cierto sentido, todo lo que se proponen los hombres en la vida es montar esa escena.

En el análisis de guiones, esto se suscita con la pregunta: "¿Quién estará junto a su lecho de muerte, y cuáles serán sus últimas palabras?" Y se puede añadir esta otra pregunta: "¿Cuáles serán las últimas palabras *de ellos*?" La respuesta a la primera pregunta es generalmente alguna versión de "Se lo demostré" ("se" son los padres, especialmente la madre en el caso de un hombre y el padre en el caso de una mujer). Lo que quiere decir es, o "Les demostré que había hecho lo que ellos querían que hiciera", o "Les demostré que no tuve que hacer lo que ellos querían que hiciera."

La respuesta a esta pregunta es, en realidad, un resumen de los objetivos vitales de Jeder, y el terapeuta puede

utilizara como un instrumento poderoso para romper los juegos y hacer salir a Jeder de su guión:

"O sea que toda su vida se reduce a demostrarles que tenía razón al sentirse herido, asustado, enojado, impotente o culpable. Muy bien. Entonces ése será su máximo logro, si es que quiere seguir así. Pero quizás le gustaría encontrar un propósito más valioso para su vida."

La escena del lecho de muerte puede ser parte del contrato oculto, de guión, que hay en el matrimonio. El marido o la mujer puede tener una imagen muy clara del otro cónyuge muriendo primero. En tales casos, el cónyuge a menudo tiene el guión complementario, y, complacientemente, planea hacerlo así. Así, pues, se llevan bien y pasan juntos y satisfechos los años. Pero si cada uno tiene la imagen del otro muriendo primero, de manera que los guiones están cruzados a este respecto, esos años serán de disputas y no de satisfacción, aunque los guiones sean complementarios en otros aspectos, como deben serlo para que se verifique el matrimonio. Las dificultades surgirán más claramente cuando uno o el otro esté enfermo o sufra. Un guión corriente basado en la escena de la muerte se encuentra en el matrimonio de una mujer joven con un hombre mayor. Aunque los cínicos digan que ella se casa con él por su dinero, el escenario del guión es igualmente importante, y ella siempre estará a su lado en momentos de peligro, en el buen sentido para cuidarlo, pero también para no perderse la conciliación del saldo final. Si él se da cuenta de esto intuitivamente, el matrimonio puede tener sólo un margen muy pequeño de seguridad, pues no es fácil llevarse bien con alguien que está esperando que te mueras. La misma situación, con el saldo doble, puede surgir en el matrimonio de un hombre joven con una mujer mayor, aunque éstos son menos corrientes. Es evidente que el protocolo de guión original tiene al padre en el lugar del marido mayor, o a la madre en el lugar de la esposa mayor.

H. *La risa del patíbulo*

Las escenas de muerte obedecen a una fuerza mayor o a las directrices de guión. La muerte a destiempo debida

a fuerzas ineluctables del destino —enfermedad o violencia en tiempo de paz o de guerra— es siempre una tragedia pura y simple. Las muertes de guión generalmente están señaladas por la sonrisa o el humor del patíbulo. El hombre que muere con una sonrisa en el rostro o una broma en los labios está muriendo la muerte que pide su guión, y la sonrisa o la broma dice: "Bueno, madre, ahora estoy siguiendo tus instrucciones, ja, ja. Espero que estés contenta". Los criminales de Londres del siglo XVIII eran verdaderos cultivadores del humor del patíbulo, y a menudo entretenían a la multitud admirada con un epigrama final mientras les encajaban la trampa,⁷ porque su muerte seguía el requerimiento de su madre: "Acabarás en el patíbulo igual que tu padre, hijo mío". Las últimas palabras de muchos hombres famosos fueron también bromas, porque también estaban en paz con su madre: "Morirás famoso, hijo." Las muertes debidas a una fuerza mayor humana no van acompañadas de tal frivolidad, porque pueden estar en contradicción directa con el requerimiento de la madre: "¡Vive muchos años!" o "¡Muere feliz!" No hay historias de humor patibulario en los campos de concentración alemanes (que yo sepa). También hay un requerimiento especial, "¡Disfruta de la muerte como disfrutaste de la vida!", que permite una broma en el lecho de muerte aunque la muerte venga antes de lo que la madre podía tolerar. Esta broma, en realidad, es un intento de aliviar el dolor de la madre.

Todo esto significa que en la mayoría de casos el padre brujo planea la duración de la vida de Jeder y la forma de su muerte, y éste, por decisión propia, salvo que haya conmociones internas o externas, llevará a cabo el decreto paterno.

I. *La escena póstuma*

En los guiones de éxito, ésta se ve generalmente con bastante realismo. Jeder ha creado una gran organización, o ha dejado una gran obra, o muchos hijos y nietos, y sabe que su producción vital le sobrevivirá y que los que están relacionados con ella le acompañarán a su tumba.

Los que tienen guiones trágicos, sin embargo, están en un error patético sobre lo que pasará después de su muerte. El suicida romántico, por ejemplo, dice: "Lo sentirán", y se imagina un entierro triste y sentimental que puede o no puede producirse. El suicida enojado dice: "Los fastidiaré", y puede estar igualmente equivocado, porque tal vez se alegren de quitárselo de encima. "Les enseñaré" puede fallar si su nombre no aparece en los periódicos más que en las notas necrológicas. En cambio, el suicida por futilidad o por frustración, que intenta matarse discretamente figurándose que en realidad nadie se fijará en ello o se preocupará por ello, puede ocupar los titulares de la primera página debido a alguna complicación imprevista. Incluso el hombre que se suicida para que su mujer pueda cobrar el dinero del seguro puede ser chasqueado si no ha leído cuidadosamente su póliza.

En general, las consecuencias de suicidarse no son más previsibles que las consecuencias de matar a otro. Salvo para los militares y los gánsters, la muerte, sea suicidio u homicidio, es una triste forma de resolver los problemas de la vida. Desde luego, a los posibles suicidas habría que decirles firmemente las dos reglas inviolables de la muerte: 1.º Ningún padre tiene permiso para morir hasta que todos sus hijos tengan más de dieciocho años. 2.º Ningún hijo tiene permiso para morir mientras viva su padre o su madre.

Los casos de las personas que no tienen hijos menores ni padres vivos han de considerarse teniendo en cuenta sus méritos individuales, pero cualquier paciente que sea aceptado para un tratamiento debe comprometerse firmemente a no violar ninguna de las dos reglas, si una, o ambas, son aplicables en su caso. A ciertos pacientes se les exige igualmente que se comprometan firmemente a no usar nunca para fines impropios (incluidos intentos de suicidio) cualquier medicación que les prescriba el terapeuta.

J. La lápida

La lápida, igual que la camiseta, tiene dos caras. Aquí las preguntas son: "¿Qué pondrán en su lápida?" y "¿Qué

pondrá usted en su lápida?" Una respuesta típica es: "Ellos dirán: "Era una buena chica", y yo diré: "Me esforcé mucho, pero no lo conseguí"». Una vez más "ellos" suele significar los padres, o personas paternas. El epitafio "de ellos" es el antiguón, mientras que el propio paciente escribe el requerimiento de su guión en su lápida; en el caso anterior: "Esfuézate mucho, pero asegúrate de no conseguirlo." Así, pues, la lápida no dice más que cosas buenas del difunto, por un lado dice que cumplió los preceptos de su antiguón, mientras que el otro indica que además fue un niño obediente que siguió las instrucciones de guión de su madre, por estimulantes o desanimantes que fueran.

Si el paciente trata de evitar leer su lápida diciendo que no la tendrá, esta respuesta tiene su significado propio. Todo el que se escabulle de la muerte se escabulle también de la vida. Pero entonces el terapeuta debería insistir en conocer los dos epitafios con la pregunta: "¿Qué habría escrito en ella si la hubiera?", o diciendo: "Aquí necesariamente ha de tener una."

K. El testamento

Sean cuales fueren las fantasías de la persona sobre lo que ocurrirá después de su muerte, su testamento o sus papeles póstumos ofrecen la última oportunidad de un saldo. Toda su vida puede haberse basado en una falsedad o un tesoro escondido que sólo se revela como un triunfo después de su muerte (una treta con la que obsequia a la posteridad). Hay muchos ejemplos históricos de esto: talentos ocultos que sólo salen a la luz cuando se encuentran los manuscritos o las telas escondidos en un armario, u obras impropias que se encuentran ocultas entre los papeles. Cuando se lee un testamento es muy corriente que aparezcan riquezas ocultas o pobreza oculta. Los testamentos son además vehículos favoritos de trucos y cambios. Ya hemos mencionado el más corriente: la madre deja el grueso de sus propiedades a la hija "infiel", y una renta miserable a la hija "buena". A veces no se descubre la bigamia hasta que se lee el testamento. Aquí la pre-

gunta es: "¿Cuál va a ser el punto más importante de su testamento? ¿Cuál va a ser la mayor sorpresa para los que deje atrás cuando muera?"

Ahora hemos seguido a Jeder en su guión desde antes de nacer hasta después de su muerte. Pero hay muchas más cosas interesantes que estudiar antes de empezar a hablar del tratamiento.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. El porcentaje de suicidios aumenta con la edad, y es inferior en las mujeres que en los hombres, a todas las edades, salvo en la primera adolescencia.
2. Steiner, C. M., "The Alcoholic Game", *Transactional Analysis Bulletin*, 7:6-16, enero 1968.
3. Karpman, S., "Fairy Tales and Script Drama Analysis", *Transactional Analysis Bulletin*, 7:39-43, abril 1968.
4. Berne, E., *Games People Play*, loc. cit.
5. Cfr. con las muertes prematuras tras la pérdida de un ser querido, descritas por W. D. Rees y S. G. Lutkins en *British Medical Journal*, 4:13, 7 de octubre de 1967, y resumidas en *Current Medical Digest*, marzo 1968.
6. Lifton, R. J., *Death in Life*, Random House, Nueva York, 1968.
7. Cfr. Grose, F., *A Classical Dictionary of the Vulgar Tongue*, Digest Books, Northfield, Illinois, 1971 (facsimil de la edición de 1811).

TERCERA PARTE

EL GUION EN ACCION

Tipos de guiones

A. *Triunfadores, no-triunfadores y fracasados*

Los guiones están destinados a durar toda la vida. Se basan en decisiones de infancia y en una programación paterna constantemente reforzada. El refuerzo puede tomar la forma de contacto cotidiano, como en los hombres que trabajan para su padre, o las mujeres que telefonan a su madre cada mañana para charlar, o puede aplicarse con menor frecuencia y mayor sutileza, pero con la misma fuerza, a través de un trato ocasional. Después de morir los padres, sus instrucciones pueden recordarse más vívidamente que nunca.

En lenguaje de guión, como ya hemos dicho, un fracasado es una rana¹ y un triunfador, un príncipe o una princesa. Los padres quieren que sus hijos sean o triunfadores o fracasados. Pueden querer que sean "felices" en el papel que han escogido para ellos, pero no quieren que se transformen, salvo en casos especiales. Una madre que cría una rana puede querer que su hija sea una rana feliz, pero reprimirá cualquier intento de la niña de convertirse en princesa ("¿Quién crees que eres?"). Un padre que cría un príncipe quiere que su hijo sea feliz, pero a menudo

regresado que convertido en rana. ("¿Cómo puedes hacernos esto a nosotros? Te hemos dado lo mejor de todo.")

Lo primero que hay que decidir sobre un guión es si es de triunfador o fracasado. A menudo esto puede descubrirse muy rápidamente escuchando hablar a la persona. Un triunfador dice cosas como: "Cometí un error, pero no volverá a suceder", o "Ahora ya sé cómo hacerlo". Un fracasado dice: "Si al menos...", "Debería haber..." y "Sí, pero..." También hay "casi fracasados", no-triunfadores cuyo guión les exige que se esfuercen mucho, no para triunfar, sino sólo para empatar. Son los del "por lo menos", personas que dicen: "Bueno, por lo menos yo no..." o "Por lo menos, tengo todo esto que agradecer." Los no-triunfadores son excelentes socios, empleados y siervos, pues son leales, trabajadores y agradecidos, y no inclinados a crear problemas. Socialmente, son personas agradables, y en la comunidad, admirables. Los triunfadores crean problemas al resto del mundo sólo indirectamente, cuando luchan entre sí e implican a personas inocentes, a veces a millones. Los fracasados causan el máximo daño a sí mismos y a otros. Aunque estén en la cumbre siguen siendo fracasados, y arrastran a otros en su caída cuando llega el saldo.*

A un triunfador puede definírsele como una persona que cumple su contrato con el mundo y consigo mismo. Esto es, proyecta hacer algo, dice que se compromete a hacerlo, y a la larga lo hace. Su contrato, o ambición, puede ser ahorrar 100.000 dólares, correr una milla en menos de cuatro minutos, o conseguir un doctorado en Filosofía. Si alcanza su objetivo, es un triunfador. Si acaba endeudado, se tuerce el tobillo en la ducha, o suspende en el primer año de universidad, es claramente un fracasado. Si ahorra 10.000 dólares, llega el segundo con un tiempo de 4:05, o se pone a trabajar con un título medio, es uno de los del "por lo menos": no un fracasado, sino un no-triunfador. Lo importante es que él mismo se fija el

* Todo esto (y mucho de lo que sigue) puede sonar como algo familiar a algunos lectores, porque está reducido a términos simples, y lo he dicho en otro sitio más o menos de la misma manera, pues esta sección, concretamente, fue escrita hace varios años.

objetivo, generalmente sobre la base de la programación Paterna, pero siendo su Adulto el responsable del compromiso final. Fíjense en que el hombre que se propone un tiempo de 4:05 y lo consigue ya es un triunfador, mientras que el que se propone 3:59 y sólo hace 4:05 es un no-triunfador, aunque derrote a otro de inferior ambición. A corto plazo, un triunfador es el que se convierte en capitán del equipo, sale con la Reina de Mayo, o gana en la partida de póker. Un no-triunfador nunca se acerca a la pelota, nunca sale con la mejor chica o empata en el juego. Un fracasado no forma parte del equipo, no sale con ninguna chica, o sale arruinado.

Además, el capitán del segundo equipo está al mismo nivel que el capitán del primer equipo, pues cada persona tiene derecho a escoger su propia liga y es juzgada según los niveles que ella misma se fija. Un ejemplo extremo: "Vivir con menos dinero que nadie de la calle sin ponerse enfermo" es una liga. Todo el que lo hace es un triunfador. El que lo intenta y se pone enfermo es un fracasado. El fracasado típico y clásico es el hombre que se hace sufrir una enfermedad o un daño sin una buena causa (como Della en el Capítulo Tres). Si tiene una buena causa, entonces puede convertirse en un mártir muy logrado, que es la mejor manera de ganar perdiendo.

Un triunfador sabe lo que hará a continuación si pierde, pero no habla de ello; un fracasado no sabe lo que hará si pierde, pero habla de lo que hará si gana. Así, pues, basta sólo con unos minutos de escuchar para ver quiénes son los triunfadores y los fracasados en una mesa de juego o en la oficina de un corredor de Bolsa, en una discusión doméstica o en una terapéutica familiar.

La regla básica parece ser que el saldo de un guión de triunfador viene del Padre nutricio a través de los lemas del contraguión. Un no-triunfador recibe su saldo del Padre dominante a través de los requerimientos. Un fracasado se encamina a un mal saldo llevado por las provocaciones y las seducciones del Niño loco de su padre, que instiga a su demonio autodestructor.

B. El tiempo del guión

Tanto si es de triunfador como de fracasado, el guión es una manera de estructurar el tiempo entre el primer "Hola" en el pecho de la madre y el último "Adiós" en la sepultura. Este tiempo de la vida se vacía y se llena no haciendo y haciendo; no haciendo nunca, haciendo siempre, no haciendo antes de, no haciendo después de, haciendo una y otra vez, y haciendo antes de, no haciendo después de, haciendo una y otra vez, y haciendo hasta que no queda nada que hacer. Esto da lugar a los guiones de "Nunca" y "Siempre", "Hasta" y "Después", "Una y otra vez", y "Final abierto". Todo esto se entenderá mejor si nos referimos a los mitos griegos, pues los griegos tenían una gran sensibilidad para estas cosas.

Los guiones de "Nunca" están representados por Tántalo, que durante toda la eternidad tenía que padecer hambre y sed con comida y agua ante su vista, pero sin poder comer o beber nunca más. A las personas que tienen este guión sus padres les prohibieron hacer las cosas que ellos más deseaban hacer, y así se pasan la vida atormentados y rodeados de tentaciones. Cumplen la maldición Paterna porque el Niño que hay en ellas teme las cosas que más desean, o sea que se pasan la vida atormentándose.

Los guiones de "Siempre" siguen a Aracne, que se atrevió a desafiar a la Diosa Minerva en el bordado de aguja, y en castigo fue convertida en araña y condenada a pasarse toda la vida tejiendo telarañas. Estos guiones vienen de padres rencorosos, que dicen: "Si eso es lo que quieres hacer, puedes pasarte el resto de tu vida haciéndolo".

Los guiones de "Hasta" o "Antes de" siguen la historia de Jasón, a quien dijeron que no podría ser rey hasta que hubiera llevado a cabo ciertas tareas. A su debido tiempo recibió su recompensa y vivió feliz durante diez años. Hércules tenía un guión similar: no podía convertirse en dios hasta después de pasar doce años como esclavo.

Los guiones de "Después" vienen de Damocles. A Damocles se le permitió disfrutar de la felicidad de ser rey, hasta que se dio cuenta de que había una espada suspendida sobre su cabeza, pendiente de una sola crin de caballo. El lema de los guiones de "Después" es: "Puedes divertirti un tiempo, pero después empiezan los problemas."

Los guiones de "Una y otra vez" son Sísifo. Estaba condenado a hacer subir rodando una pesada piedra hasta lo alto de una montaña, y justo cuando estaba a punto de llegar a la cumbre, la piedra caía hacia atrás y él tenía que volver a empezar. Éste es el clásico guión de "Casi lo conseguí", con un "Si al menos" tras otro.

El guión de "Final abierto" es el guión del no-triunfador o del "Pastel en el cielo", y sigue la historia de Filemón y Baucis, que fueron convertidos en árboles de laurel como recompensa por sus buenas acciones. Las personas mayores que han seguido sus instrucciones Paternas no saben qué hacer cuando todo ha terminado, y se pasan el resto de su vida como vegetales, o murmurando como hojas que hace susurrar el viento. Éste es el destino de muchas madres cuyos hijos han crecido y se han dispersado, y de muchos hombres jubilados que se han pasado treinta años trabajando y siguiendo las reglas de la compañía y las instrucciones de sus padres. Como ya hemos dicho antes, los barrios de "Ciudadanos Mayores" están llenos de parejas que han consumado sus guiones y no saben cómo estructurar su tiempo mientras esperan la Tierra Prometida donde las personas que han tratado bien a sus empleados pueden conducir lentamente sus grandes coches negros por la izquierda sin que les dé bocinazos un hato de adolescentes malcriados con sus ruidosos cacharros. "Yo tenía bastante mal genio también cuando era joven", dice Papá, "pero hoy en día..." Y Mamá añade: "Es increíble lo que ellos... Y nosotros siempre hemos pagado nuestros..."

C. El sexo y los guiones

Todos estos tipos de guión tienen sus aspectos sexuales. Los guiones de "Nunca" pueden prohibir el amor o el sexo, o ambas cosas. Si prohíben el amor pero no el sexo, son una licencia para la promiscuidad, licencia que aprovechan plenamente algunos marineros, soldados y viajeros, y que utilizan las prostitutas y cortesanas para ganarse la vida. Si prohíben el sexo pero no el amor, producen sacerdotes, monjes, monjas y personas que hacen buenas obras, como la de criar niños huérfanos. Las personas pro-

miscuas están continuamente atormentadas por la visión de fieles enamorados y familias felices, mientras que los filántropos sienten continuamente la tentación de saltar la valla.

Los guiones de "Siempre" están representados por las personas jóvenes que se ven obligadas a irse de sus casas por los pecados que sus padres les han incitado a hacer. "Si estás embarazada, vete a ganar la vida en la calle" y "Si quieres tomar drogas, hazlo por tu cuenta" son ejemplos de esto. Puede que el padre que arrojó a su hija en plena tormenta albergara pensamientos lascivos respecto a ella desde que ésta tenía diez años (¿diez? ¿ocho?), y el que echó de casa a su hijo por fumar droga se emborrachara aquella noche para aliviar su dolor.

La programación paterna en los guiones de "Hasta" es la más fuerte de todas, pues generalmente consiste en órdenes directas: "No puedes tener vida sexual hasta que te cases, y no puedes casarte mientras tengas que cuidar de tu madre (o hasta que termines la carrera)." La influencia Paterna en los guiones de "Después" es casi tan clara como en los anteriores, y la espada suspendida emite los destellos de unas amenazas bien visibles: "Cuando te cases y tengas hijos empezarán tus problemas." Traducido en acción, esto significa: "Coge las rosas de la vida mientras puedas". Después del matrimonio, se reduce a "Cuando tengas hijos empezarán los problemas."*

Los guiones de "Una y otra vez" producen siempre una dama de honor, y nunca una novia, una persona que se esfuerza mucho una y otra vez, y nunca acaba de conseguirlo. Los guiones de "Final abierto" terminan con hombres y mujeres mayores que pierden su vitalidad sin lamentarlo mucho y se contentan con recordar conquistas pasadas. Así como las mujeres que tienen estos guiones esperan ansiosas la menopausia, con la esperanza de que solucionará sus "problemas sexuales", los hombres esperan hasta que se jubilan con una esperanza parecida de liberación de sus obligaciones sexuales.

* Parte de esta sección sigue el lenguaje de mi obra anterior, a la que me he referido previamente, pero no conozco una manera mejor para decirlo. Ahora ya llevo mucho tiempo diciéndolo de esta manera en conferencias, como bien saben muchos analistas de guiones.

En una esfera más íntima, cada uno de estos guiones tiene su relación propia con el orgasmo propiamente dicho. El guión de "Nunca", desde luego, además de hacer solteronas y solterones, prostitutas y alcahuetes, también hace mujeres frías que nunca tienen un orgasmo, ni uno solo en toda su vida, y hombres impotentes que pueden tener orgasmos siempre que no haya amor, la clásica situación descrita por Freud del hombre que es impotente con su mujer pero no con prostitutas. El guión de "Siempre" produce ninfomaniacas y donjuanes, que se pasan la vida persiguiendo el orgasmo.

El guión de "Hasta" fomenta amas de casa acosadas y hombres de negocios cansados, ninguno de los cuales puede excitarse sexualmente hasta que la casa o el negocio están en orden hasta el último detalle. Incluso después de excitados, pueden interrumpirse en los momentos más críticos para jugar a "La puerta de la nevera" o al "Bloc de notas", pequeñas cosas para atender a las cuales tienen que saltar de la cama en aquel mismo momento; por ejemplo, comprobar que la puerta de la nevera está cerrada, o anotar unas cuantas cosas que se han de hacer antes que nada a la mañana siguiente en la oficina. Los guiones de "Después" dificultan el sexo por recelo. El miedo a quedar embarazada, por ejemplo, impide a la mujer disfrutar del orgasmo y puede hacer que el hombre tenga el suyo demasiado deprisa. El coitus interruptus, donde el hombre se retira justo antes de la eyaculación como método de impedir la natalidad, tiene a ambas partes en un estado de nervios ya desde el principio, y generalmente deja a la mujer a mitad de camino si la pareja es demasiado tímida para utilizar algún sistema de que ella consiga satisfacción. De hecho, la palabra "satisfacción", que suele utilizarse al tratar de este problema en concreto, es un indicio de que algo va mal, pues un buen orgasmo debería ser mucho más sustancial que la pálida sombra llamada satisfacción.

El guión de "Una y otra vez" sonará mucho a muchas mujeres fracasadas, que van excitándose cada vez más durante el trato carnal, hasta que, justo cuando están a punto de llegar al orgasmo, el hombre eyacula, probablemente con la ayuda de la mujer, y ella vuelve atrás otra vez. Esto puede pasar noche tras noche durante años. El

guión de "Final Abierto" afecta a las personas mayores que consideran el sexo como un esfuerzo, o una obligación. Una vez llegados a la cumbre, son "demasiado viejos" para tener vida sexual, y sus glándulas se debilitan por falta de uso, junto con su piel y a menudo también sus músculos y su cerebro. Ahora no tienen nada que hacer más que llenar el tiempo hasta que se enmohezcan sus conductos. Para evitar esta vida vegetativa, un guión no debería tener un límite de tiempo, sino que habría de designarse para durar toda una vida, por larga que ésta fuera.

La potencia sexual, el empuje y la energía de un ser humano están determinados hasta cierto punto por su herencia y sus componentes químicos, pero parece que todavía es más fuerte la influencia de las decisiones de guión que él toma en su primera infancia, y la de la programación paterna que ocasiona estas decisiones. Así, pues, ya a la edad de seis años están decididas en gran medida no sólo la autorización y la frecuencia de sus actividades sexuales a lo largo de toda su vida, sino también su capacidad y disponibilidad para amar. Esto parece todavía más aplicable a las mujeres. Algunas de ellas deciden muy pronto que quieren ser madres cuando crezcan, mientras que otras resuelven en el mismo período permanecer vírgenes o novias intocadas para siempre. En cualquier caso, la actividad sexual en ambos sexos es objeto de la constante interferencia de opiniones paternas, precauciones adultas, decisiones infantiles y presiones y temores sociales, de manera que los impulsos y los ciclos naturales son suprimidos, exagerados, desfigurados, desatendidos o adulterados. El resultado es que todo lo que llamamos "sexo" se convierte en instrumento de un juego. Las sencillas conciliaciones de los mitos griegos, los gritos espontáneos que se oían en el Monte Olimpo, que forman la base de la versión original del guión, se convierten en los trucos y subterfugios de los cuentos populares, de manera que Europa se transforma en Caperucita Roja, Proserpina en Cenicienta, y Ulises en el estúpido príncipe que se convierte en rana.

D. *Tiempo de reloj y tiempo de meta*

En el capítulo dos hemos hablado de las maneras de llenar breves períodos de tiempo social, y hemos dicho que las opciones que teníamos eran el retiro, los rituales, los pasatiempos, las actividades, los juegos y la intimidad. Cada una de éstas tiene un principio y un fin a los que llamamos puntos de cambio. Durante un periodo más largo, el guión tiene también sus puntos de cambio, que generalmente significan que los actores cambian de papel en el triángulo del drama.

Richard Schechner ha hecho un análisis cuidadoso y erudito de los patrones temporales en el teatro³ que también se aplica a la dramática de los guiones de la vida real. A los dos tipos más importantes los llama "tiempo prefijado" y "tiempo según la acción". El tiempo prefijado se mide con un reloj o calendario. La acción empieza y termina en un momento dado, o se fija un tiempo concreto para su representación, como en un partido de fútbol. En el análisis de guiones, a éste lo llamamos tiempo de reloj (TR). En el tiempo según la acción, la actividad se ha de consumir, como en un partido de béisbol, tanto si el tiempo según el reloj es corto como si es largo. A éste lo llamaremos tiempo de meta (TM). También hay combinaciones de éstos. Un combate de boxeo puede terminar cuando se acaban todos los asaltos, es decir, tiempo prefijado o tiempo de reloj, o cuando hay un fuera de combate, que es tiempo según la acción o tiempo de meta.

Las ideas de Schechner son útiles para el analista de guiones, particularmente cuando se ocupa de guiones de "Puedes" y "No puedes". Un niño que hace sus deberes puede recibir cinco instrucciones diferentes. "Necesitas dormir mucho, o sea que puedes parar a las nueve." A esto se le llama Puedes con Tiempo de Reloj. "Necesitas dormir mucho, o sea que no puedes trabajar después de las nueve." A esto se le llama No Puedes con Tiempo de Reloj. "Tus deberes son importantes, o sea que puedes seguir levantado y terminarlos." Esto es Puedes con Tiempo de Meta. "Tus deberes son importantes, o sea que no puedes acostarte hasta que los termines". Esto es No Puedes con Tiempo de Meta. Los dos Puedes pueden animarle, y

los dos No Puedes pueden irritarle, pero ninguno de ellos lo acorrala. "Tienes que acabar tus deberes antes de las nueve para que puedas irte a dormir." Aquí se mezclan el Tiempo de Reloj y el Tiempo de Meta, y esto se llama un "Date prisa". Es evidente que cada una de estas instrucciones puede tener un efecto diferente sobre sus deberes y sobre su sueño, y, cuando crezca, sobre sus hábitos de trabajo y sus hábitos de descanso. Desde un punto de vista marciano, los efectos sobre el guión del niño pueden ser completamente diferentes de los que pretendían los padres. Por ejemplo, un No Puedes con Tiempo de Reloj puede acabar provocando el insomnio, y un No Puedes con Tiempo de Meta puede hacer que el individuo tire la esponja algún día. (Chuck, en el Capítulo Siete, tenía un No puedes con Tiempo de Meta, y acabó recurriendo a la psicoterapia en vez de a una oclusión coronaria. Otros prefieren la oclusión coronaria.)

Esta lista es importante porque ayuda a explicar por qué la gente prefiere llenar su tiempo siguiendo los requerimientos de su guión. "Puedes vivir hasta los cuarenta años" (Puedes TR) generalmente siempre está intentando hacer lo que quiere hacer; "Puedes vivir hasta que se muera tu mujer" (Puedes TM) probablemente pasará más tiempo preocupándose por cómo posponer ese hecho y mantener viva a su mujer. "No puedes hacerlo hasta que encuentres el hombre adecuado" (No puedes TM) puede pasar mucho tiempo buscando un hombre, mientras que "No puedes hacerlo hasta que tengas veintiún años" (No Puedes TR) tiene tiempo para otras cosas. Esto además explica por qué algunas personas se rigen por el reloj mientras que otras se orientan según su meta.

REFERENCIAS

1. Young, D., "The Frog Game", loc. cit.
2. Berne, E., *Sex in Human Loving*, Simon & Schuster, Nueva York, 1970.
3. Schechner, R., *Public Domain*, The Bobbs-Merrill Company, Nueva York, 1969, Capítulo 2.

12

Algunos guiones típicos

Los guiones son sistemas artificiales que limitan las aspiraciones humanas espontáneas y creadoras, del mismo modo que los juegos son estructuras artificiales que limitan la intimidad espontánea y creadora. El guión es como un trozo de cristal decorado y empañado que los padres de Jeder ponen entre él y el mundo (y ellos mismos), y que luego él mantiene y conserva en buen estado. Mira el mundo a través de él, y el mundo le mira a su vez, esperando ver por lo menos una luz trémula, y quizás un estallido, de su verdadera humanidad. Pero como el mundo mira a través de su propio cristal empañado, la visibilidad no es mejor que la que tendrían dos buzos que llevaran sucio el cristal ante sus ojos y estuvieran en el fondo de un río fangoso. El marciano ha frotado su cristal con Anti-Niebla, o sea que puede ver un poco mejor. He aquí algunos ejemplos de lo que ve, que pueden ayudar a explicar cómo el guión da una respuesta en cada caso a la pregunta: "¿Qué dice o hace usted después de decir *Hola*?"

A. *Caperucita rosa, o la niña abandonada*

Caperucita Rosa era huérfana, y solía sentarse en un claro del bosque esperando que pasara alguien que necesitara ayuda. A veces recorría los senderos por si alguien la necesitaba en otra parte del bosque. Era muy pobre y no podía ofrecer mucho, pero todo lo que tenía lo compartía generosamente. Podía sostener cosas cuando alguien necesitaba unas manos que le ayudaran, y tenía la cabeza llena de sabios preceptos que había aprendido de sus padres, mientras todavía vivían. Además siempre estaba echando pullas jocosas, y le gustaba animar a los hombres que tenían miedo de perderse en el bosque. De esta manera hizo muchos amigos. Pero los fines de semana estaba casi siempre sola, porque entonces todo el mundo iba a comer al aire libre en las praderas y la dejaban sola e incluso un poco asustada de estar en el bosque. A veces la invitaban a acompañarlos, pero a medida que se hacía mayor, esto ocurría cada vez con menor frecuencia.

Llevaba una vida diferente de la de Caperucita Roja, y, de hecho, la única vez que se encontraron no se cayeron muy bien. Caperucita Roja caminaba apresurada por el bosque y pasó por el claro donde estaba sentada Caperucita Rosa. Se detuvo para saludar, y las dos se miraron un minuto, creyendo que podrían hacerse amigas porque se parecían bastante, con la excepción de que una llevaba una capucha rosa y la otra una roja.

—¿A dónde vas? —preguntó Caperucita Rosa—. Nunca te había visto por aquí antes.

—Llevo a mi abuela unos bocadillos que ha hecho mi madre —contestó Caperucita Roja.

—¡Oh! ¡Qué bien! —dijo Caperucita Rosa— yo no tengo madre.

—Además —dijo Caperucita Roja muy satisfecha—, cuando llegue a casa de mi abuela, va a comerme un lobo..., creo.

—¡Oh! —dijo Caperucita Rosa— bueno, un bocadillo al día tendrá a raya al lobo. Y una niña lista sabe si aquél es su lobo o no cuando se lo encuentra.

—Estas bromas no me parecen graciosas —dijo Caperucita Roja—. O sea que ¡adiós!

—¿Cómo puedes picarte tanto? —preguntó Caperucita

Rosa. Pero Caperucita Roja ya se había marchado. —No tiene sentido del humor —pensó Caperucita Rosa—, pero creo que necesita ayuda.

Así que Caperucita Rosa se internó en el bosque en busca de un cazador que protegiera a Caperucita Roja del lobo. Por fin encontró uno, un viejo amigo suyo, y le dijo que Caperucita Roja estaba en un apuro. La siguió hasta la puerta de la cabaña donde vivía la abuela de Caperucita Roja y vio todo lo que ocurrió allí: Caperucita Roja en cama con el lobo, el lobo intentando comérsela, el cazador matando al lobo, y él y Caperucita Roja riéndose y bromeando mientras abrían en canal al lobo y le metían piedras en la barriga. Pero Caperucita Roja ni siquiera se molestó en dar las gracias a Caperucita Rosa, cosa que entristeció a ésta. Y cuando todo hubo terminado, el cazador era más amigo de Caperucita Roja que de Caperucita Rosa, lo cual entristeció todavía más a ésta. Estaba tan triste que empezó a comer moras estimulantes cada día, y luego no podía dormir, o sea que había de tomar moras sedantes por la noche. Seguía siendo una niña buena y seguía gustándole ayudar a la gente, pero a veces pensaba que lo mejor que podía hacer era tomar una dosis excesiva de moras sedantes.

Análisis clínico

Tesis: Caperucita Rosa es huérfana, o tiene razones para sentirse como si lo fuera. Es una niña buena, llena de sabios preceptos y divertidas bromas, pero deja que sean otros quienes se encarguen de pensar realmente, de organizar las cosas, y de llevarlas a término. Es concienzuda y siempre está dispuesta a ayudar a la gente, y en consecuencia tiene muchos "amigos", pero generalmente al final de alguna manera la dejan al margen. Entonces empieza a beber y a tomar drogas estimulantes y píldoras para dormir, y a menudo piensa en el suicidio. Después de decir "Hola", hace algunas bromas, pero eso es sólo para pasar el tiempo hasta tener la oportunidad de preguntar: "¿Puedo ayudarte en algo?" Así, pues, puede tener una relación "profunda" con un fracasado, pero no se lleva muy bien con los triunfadores una vez terminadas las bromas.

DIAGNÓSTICO CLÍNICO:	Reacción depresiva crónica.
CUENTO:	Caperucita Rosa.
PAPELES:	Niña Útil, Víctima, Salvadora.
CAMBIOS:	De Salvadora (Padre nutricio, que aconseja) a Víctima (Niño triste).
PRECEPTO PATERNO:	"Sé una chica útil."
PATRÓN PATERNO:	"Así se ayuda a la gente."
REQUERIMIENTO PATERNO:	"No tengas mucho, no consigas mucho, y envejece lánguidamente."
LEMA DE INFANCIA:	"Cumple con tu deber y no te quejes."
POSICIÓN:	"Yo no estoy bien, porque me quejo."
DECISIÓN:	"Ellos están bien, porque pueden tener cosas."
GUIÓN:	"Me autocastigaré por quejarme."
ANTIGUIÓN:	Envejecer lánguidamente.
CAMISETA:	Aprender a ayudar a la gente. Delante: "Soy una niña lista."
JUEGO:	Detrás: "Pero soy huérfana." "Por mucho que me esfuerce."
CUPONES:	Depresiones.
SALDO FINAL:	Suicidio.
EPITAFIOS:	"Era una buena chica." "Lo intenté."
ANTÍTESIS:	Dejar de ser una niña lista.
PERMISO:	Para utilizar su Adulto para hacer algo que valga la pena.

Clasificación

Caperucita Rosa es un guión de fracasada, porque todo lo que consigue lo pierde. Es un guión de No Puedes estructurado según la Meta, con el lema universal: "No puedes hacerlo a no ser que encuentres un Príncipe." Está basado en un plan de "Nunca": "Nunca pidas nada

para ti mismo." Después de decir "Hola" demuestra que es una niña útil y lista.

B. Sísifo, o vuelta a empezar

Aquí se trata de Jack y su tío Homero. El padre de Jack era un héroe de guerra que murió en combate cuando Jack era pequeño, y su madre murió poco después. Jack fue criado por su tío Homero, que era un mal deportista, un jactancioso y un tramposo. Enseñó a Jack toda clase de juegos atléticos y competitivos. Pero si Jack ganaba, Homero se ponía furioso y decía: "¿Crees que tu mierda no apesta?" Si Jack perdía, su tío se reía de él de una manera despectiva, pero amistosa. O sea que, al cabo de un tiempo, Jack empezó a perder a propósito. Cuanto más perdía él, más contento se ponía su tío y más amistoso se mostraba. Jack quería ser fotógrafo, pero su tío dijo que eso era para nenas, y le dijo que debía ser, en lugar de eso, un héroe atlético. O sea que Jack se convirtió en un jugador profesional de béisbol. Lo que Homero quería en realidad era que Jack intentara ser un héroe atlético y fracasara.

Con su tío como amigo, no fue sorprendente que, justo cuando Jack estaba a punto de entrar en las grandes ligas, se hiciera un esguince en un brazo y tuviera que retirarse del juego. Como dijo él más tarde, era difícil explicar cómo un jugador experto como él había podido tener un esguince tan malo en el entrenamiento de primavera, cuando todo el mundo iba con cuidado para no lesionarse antes de empezar la temporada.

Entonces Jack se convirtió en vendedor. Siempre empezaba muy bien, y recibió pedidos cada vez mayores hasta convertirse en el favorito del jefe. Llegado a este punto, se sintió obligado a empezar a fallar. Se dormía por las mañanas y se olvidaba de apuntar los encargos, con lo que hacía tarde las entregas. Era tan buen vendedor que ni siquiera tenía que salir a vender: los clientes le llamaban; pero él se olvidaba de sus pedidos. A consecuencia de todo esto, tuvo que tener largas cenas con el jefe para hablar de sus problemas de una forma personal. Después de cada

... un poco, pero al cabo de un tiempo las cosas empezaban a ir mal otra vez. Tarde o temprano habría una cena final durante la cual sería despedido de forma amistosa. Entonces buscaría otro empleo y empezaría de nuevo todo el ciclo. Una dificultad era que él sentía que los vendedores siempre tenían que mentir un poco y hacer alguna trampa, y eso le molestaba.

A consecuencia de su tratamiento, Jack se desligó de su tío y decidió volver a estudiar y convertirse en asistente social.

Análisis clínico

Tesis: Sísifo trabaja mucho y llega rápidamente hasta el borde del éxito. Entonces abandona, deja de trabajar, y pierde todo lo que ha logrado. Luego tiene que volver a empezar desde abajo, y repite el ciclo.

DIAGNÓSTICO CLÍNICO:	Reacción depresiva.
MITO:	Sísifo.
PAPELES:	Niño Abandonado, Perseguidor, Salvador.
CAMBIOS:	De Héroe (éxito) a Víctima (fracaso) y a Salvador.
PRECEPTO PATERNO:	"Sé un héroe duro, no un nena."
PATRÓN PATERNO:	"Haz un poco de trampa."
REQUERIMIENTO PATERNO:	"No triunfes."
LEMA DE INFANCIA:	"Soy el hijo de un héroe."
POSICIÓN:	"Yo no estoy bien, porque en realidad soy un nena." "Ellos están bien, porque tienen éxito."
DECISIÓN:	"Tengo que ser un héroe."
GUIÓN:	No lo consigas.
CAMISETA:	Delante: "Soy un Super-Vendedor." Detrás: "Pero no me comes nada."
JUEGOS:	"Vuelta a empezar", "Todo lo estropeo."

SALDO FINAL:	Depresiones y empesamiento.
EPITAFIOS:	Impotencia y suicidio. "Se esforzó mucho." "No lo conseguí."
ANTÍTESIS:	Deja de escuchar a tu tío.
PERMISO:	Para volver a estudiar, ser asistente social y ayudar a niños abandonados.

Clasificación

Sísifo es un guión de fracasado, porque cada vez que llega cerca de la cumbre vuelve a caer rodando hasta el fondo. Es un guión de No Puedes estructurado según la Meta, con el lema: "Sin mí no puedes conseguirlo." Está basado en un plan de "Una y otra vez": "Inténtalo siempre que quieras." El tiempo que transcurre entre el Hola y el Adiós está estructurado con un juego de "Vuelta a empezar."

C. La pequeña Miss Muffet, o No Puedes asustarme

Muffy pasaba noche tras noche sentada en un taburete de bar, bebiendo whiskies. Una noche se sentó a su lado un tipo bastante bruto. La asustó, pero ella no se escapó. Al final se casó con él para cuidarlo y hacer que él pudiera escribir mejores novelas. Cuando estaba borracho, él le pegaba, y, cuando estaba sobrio, la humillaba con sus palabras, pero ella seguía sin escaparse. Al principio, los miembros del grupo lo lamentaban por ella y estaban horrorizados ante la conducta del marido, pero, a medida que pasaban los meses, cambiaron de actitud.

—¿Y si se levantara de su taburete e hiciera algo? —decían—. Usted parece realmente feliz cuando tiene una historia triste que contarnos, o sea que en realidad está jugando mucho al "¿Verdad que es horrible?"

Un día, el Dr. Q le preguntó cuál era su cuento favorito.

—No tengo ninguno —contestó ella—. Pero tengo una rima infantil favorita: "Little Miss Muffet".

—O sea que por eso está sentada en su taburete.
 —Sí, estaba sentada en uno cuando él me encontró.
 —Y ¿por qué no lo ahuyenta?
 —Porque, cuando era pequeña, mi madre me dijo que, si me marchaba de casa, me metería en más líos que los que tenía entonces.

—Bueno, ¿y qué me dice del primer taburete? —preguntó alguien.

—¡Oh! ¿Se refiere al orinal? Bueno, desde luego me hacían sentar allí, y me asustaban con sus amenazas, pero yo tenía demasiado miedo para levantarme y salir corriendo.

Así, pues, su guión era como el de Miss Muffet, sólo que a ella no le estaba permitido escaparse, y no sabía a dónde podría ir. Mientras tanto, en vez de leche bebía whisky. El grupo le dio permiso para levantarse de su taburete, tirar la leche, y empezar a funcionar por sí misma. Antes siempre parecía huraña, pero ahora empezó a sonreír.

Lo que sabía su marido era que, después de decir "Hola" a Miss Muffet le decía "¡Buuu!" y esperaba que ella saliera corriendo. La mayoría de chicas lo hacía, pero Muffy no. Si uno dice "¡Buuu!" a Miss Muffet y ella no sale corriendo, lo único que puedes hacer es decir "¡Buuu!" otra vez, y eso es lo que hizo. De hecho, de una u otra forma, eso era más o menos todo lo que él le había dicho en su vida, excepto quizás "¡Puah!"

Análisis clínico

Tesis: La pequeña Miss Muffet está sentada en un taburete sintiéndose congelada y esperando que venga una araña, que es todo lo que puede esperar. Cuando llega ésta, intenta asustarla, pero ella decide que es la araña más bonita del mundo y se queda con ella. La araña continúa asustándola periódicamente, y ella se niega a escapar. Pero cuando la araña dice que ella la asusta, eso sí que asusta a Miss Muffet. Mira a su alrededor en busca de otra araña, pero no puede encontrar otra tan bonita como la suya, de manera que se aferra a ella mientras pueda ayudarla a tejer su tela.

DIAGNÓSTICO CLÍNICO:
 RIMA INFANTIL:
 PAPELES:
 CAMBIOS:

Trastorno de carácter.
 Little Miss Muffet.
 Salvador, Víctima.
 De Víctima (de las circunstancias) a Salvadora (de hombres) y a Víctima (de hombres).

PRECEPTO PATERNO:
 PATRÓN PATERNO:

"No abandones."
 "Así es cómo podrás sopor-
 tarlo: bebiendo."

REQUERIMIENTO PATERNO:

"No te marches, o tendrás
 más problemas."

POSICIÓN:

"Yo estoy bien... si le ayudo
 a producir."
 "Él está bien... está produ-
 ciendo."

DECISIÓN:

"Si yo no puedo producir,
 encontraré a alguien que
 pueda."

CAMISETA:

Delante: "Yo puedo mane-
 jarlo."

JUEGOS:

Detrás: "Dame una patada."
 "Dame una patada", "¿Ver-
 dad que es horrible?"

ANTÍTESIS:

Deja de estar sentada en tu
 taburete y deja de beber.

PERMISO:

Para empezar a funcionar por
 ti misma.

Clasificación

La pequeña Miss Muffet es un guión de no-triunfador. Ella nunca irá adelante, pero por lo menos tiene una araña que se sienta junto a ella. Es un guión de Puedes estructurado según la Meta, con el lema: "Tú puedes ayudarle a producir." Está basado en un plan de "Hasta": "Siéntate sola hasta que encuentres un príncipe araña, entonces puedes empezar a vivir." El tiempo que transcurre entre el Hola y el Buenas Noches está estructurado con peleas, bebida, amor y trabajo.

D. *Los antiguos soldados nunca mueren, o ¿Quién me necesita?*

Mac era un militar valiente y se ocupaba mucho de sus hombres. Pero un día, por ignorancia o desobediencia, murieron muchos, y Mac se culpó de ello. Eso, junto con la malaria, la mala nutrición y otras cuantas cosas, le produjo un colapso. Cuando se recuperó, trabajó y trabajó y trabajó para no pensar, pero por mucho que trabajara nunca parecía adelantar nada, y siempre había más trabajo que hacer si quería saldar su deuda. Mac era proveedor e iba a toda clase de bodas y otras celebraciones, pero él nunca tenía nada que celebrar. Siempre era un espectador, que ayudaba a que los demás se encontraran bien con comida, bebida, comodidad y consejos, y eso le hacía sentirse necesitado, dentro de lo que cabía. El peor momento era por la noche, cuando estaba solo y daba vueltas a sus pensamientos. El mejor momento era el sábado por la noche, cuando se emborrachaba y podía olvidar, y era casi uno de tantos.

Esto empezó mucho antes de entrar en el ejército. Su madre se escapó con un militar cuando él tenía seis años, y cuando él supo que se había marchado definitivamente, le acometió una fiebre terrible y trató de morirse, porque aquello significaba que ella no lo necesitaba. Luego empezó a trabajar mucho en la escuela secundaria, pero siempre que adelantaba un poco, su padre de algún modo lo estafaba. Si él se compraba algo, su padre lo vendía. Tenía celos de los otros chicos de la escuela porque tenían madre, y siempre se estaba metiendo en peleas. No le importaba ver narices sangrantes en el patio de la escuela, pero no pudo soportar la visión de los cadáveres en la guerra. Era un buen tirador, pero siempre sentía lástima por los enemigos que mataba, y no les reprochaba que mataran a sus propios hombres. Como se culpaba a sí mismo de eso, tenía la impresión de que sus soldados muertos lo estaban contemplando desde algún sitio, de manera que tenía buen cuidado de no añadir el insulto a la herida pasándoselo bien. Excepto cuando estaba borracho, y eso no contaba... ¿o sí? Nunca podía estar seguro. Una o dos veces trató de estrellarse con el coche y salió bastante malparado, pero sobrevivió. Su principal manera de intentar

suicidarse era la de fumar mucho incluso cuando tenía bronquitis. Después de un largo periodo de tratamiento, se hizo amigo de su madre, y eso le hizo volver a encontrarse mejor.

Análisis clínico

Tesis: El antiguo soldado no era lo bastante bueno para su madre y fallaba a sus amigos. En consecuencia, es condenado a trabajar duramente para siempre sin salir adelante. Es un espectador de la vida y no puede sumarse a la diversión. Siempre está dispuesto a ayudar a otros, y eso significa más trabajo, pero lo hace sentirse necesitado. La muerte será su única liberación, pero no puede herir a los que lo quieren con un suicidio propiamente dicho. Todo cuanto puede hacer es desvanecerse lentamente.

DIAGNÓSTICO CLÍNICO:	Esquizofrenia compensada.
CANCIÓN:	Los antiguos soldados nunca mueren.
PAPELES:	Salvador fracasado, Perseguidor, Víctima.
CAMBIOS:	De Víctima (de su madre y de su padre) a Salvador (de hombres) y a Víctima (de las circunstancias).
PRECEPTO PATERNO:	"Trabaja mucho y ayuda a la gente."
PATRÓN PATERNO:	"Así podrás soportarlo: bebiendo."
REQUERIMIENTO PATERNO:	"No salgas adelante."
POSICIÓN:	"Yo no estoy bien."
DECISIÓN:	"Ellos están todos bien."
CAMISETA:	"Conseguiré matarme."
	Delante: "Soy un tipo amable."
	Detrás: "Aunque eso me mate."
PASATIEMPO:	Recordar la guerra.

JUEGO: "Sólo estoy tratando de ayudarte."
 ANTÍTESIS: Deja de matarte.
 PERMISO: Sintoniza y sal adelante.

Clasificación

El Antiguo Soldado es un guión de no-triunfador porque para los antiguos soldados es una cuestión de honor no salir adelante. Es un guión de No Puedes estructurado según la Meta con el lema: "No puedes salir adelante hasta que vuelvan a necesitarte." Está basado en un plan de "Después": "Después de terminada la guerra, sólo puedes desaparecer." El tiempo de espera se llena ayudando a la gente y con charlas sobre temas de soldado.

E. *El matador de dragones, o Papá siempre tiene razón*

Érase una vez un hombre llamado Jorge, que era famoso tanto por matar dragones como por fecundar a mujeres estériles. Vagaba por el campo como espíritu completamente libre... o así parecía. Un día de verano, galopando por los prados, vio a lo lejos unas columnas de humo y unas llamas. Al aproximarse al lugar de donde procedían, oyó un terrible rugido, mezclado con los estridentes chillidos de una joven en apuros. "¡Ajá!", gritó, poniendo su lanza en ristre. "Éste es mi tercer dragón y ésta es mi tercera muchacha en menos de una semana. Mataré al dragón, y sin duda mi valor será ricamente recompensado." Un momento después gritó al dragón: "¡Atrás, estúpido!", y a la chica: "¡No tengas miedo!" El dragón retrocedió y empezó a arañar el sueño, previendo no sólo una doble comida sino además lo que a él más le gustaba: una buena pelea. La chica, que se llamaba Úrsula, abrió los brazos y gritó: "¡Mi héroe! Estoy salvada." Estaba encantada, no sólo ante la perspectiva de ser salvada y de contemplar una buena pelea, sino además ante la perspectiva de manifestar su gratitud a su salvador (porque en realidad no era una doncella).

Jorge y el dragón retrocedieron, preparándose para la carga, mientras Úrsula animaba con sus gritos a ambos. En ese momento, apareció en escena otra figura, ricamente ataviada, con montura de plata y unas gruesas alforjas llenas de monedas de oro.

"¡Eh, chico!", gritó el recién llegado. Jorge se volvió y dijo sorprendido: "¡Padre! ¡Cuánto me alegro de verte!" Se volvió de espaldas al dragón, desmontó de su caballo, y fue a besar los pies de su padre. A continuación vino una animada conversación, en la que Jorge decía: "Sí, padre. desde luego, padre. Lo que tú digas, padre." Ni Úrsula ni el dragón podían oír lo que decía el padre, pero pronto pareció que aquello iba a continuar indefinidamente.

"¡Oh! ¡Por el amor de Dios!", dijo Úrsula, pataleando de disgusto. "¡Vaya un héroe! En cuanto aparece su viejo, no hace más que inclinarse y restregar los pies, y no tiene tiempo para una pobre como yo."

"Tú lo has dicho", dijo el dragón. "Esto va a durar una eternidad." O sea que apagó su lanzallamas, se hizo una bola y se puso a dormir.

Pero finalmente el viejo se alejó, y Jorge se dispuso a volver a la lucha. Volvió a poner su lanza en ristre y esperó a que el dragón se levantara y atacara y a que Úrsula siguiera animándole. En vez de hacer eso, Úrsula dijo: "¡Estúpido!", y se alejó. El dragón se puso en pie y dijo: "¡Migaja!", y él también se alejó. Cuando Jorge vio esto, gritó: "¡Eh, papá!", y se fue galopando detrás de su padre. Úrsula y el dragón se volvieron al mismo tiempo y gritaron a dúo: "Lástima que él sea tan viejo; si no, me quedaría con él en vez de contigo."

F. *Sigmund, o Si no puedes hacerlo de una manera, inténtalo de otra*

Sigmund decidió ser un gran hombre. Era muy trabajador, y trató de entrar en el *Establishment*, que para él habría sido el Cielo, pero no le dejaron entrar. O sea que, en vez de eso, decidió dirigirse al Infierno. Allí no había ningún *Establishment*, y nadie se preocupaba de ello lo más mínimo. De manera que se convirtió en una autoridad

sobre el Infierno, que en este caso era el Inconsciente. Tuvo tanto éxito que, al cabo de un tiempo, encajó en el *Establishment*.

Análisis clínico

Tesis: Jeder decide ser un gran hombre. La gente pone toda clase de obstáculos en su camino. En vez de pasarse la vida luchando de frente contra ellos, da un rodeo para encontrar un reto digno de su brío, y se convierte en un gran hombre.

DIAGNÓSTICO CLÍNICO:	Fobias.
HÉROES:	Aníbal y Napoleón.
PAPELES:	<i>Héroe</i> , Antagonistas.
CAMBIO:	Héroe, Víctima, Héroe.
PRECEPTO PATERNO:	"Trabaja duro, y no abandones."
PATRÓN PATERNO:	"Usa tu inteligencia y averigua qué puedes hacer."
REQUERIMIENTO PATERNO:	"Sé un gran hombre."
POSICIÓN:	"Yo estoy bien... si produzco."
	"Ellos están bien... si piensan."
DECISIÓN:	"Si no puedo entrar en el Cielo, me iré al Infierno."
CAMISETA:	Ninguna visible.
CUPONES:	No es coleccionista.
JUEGO:	No tiene tiempo para juegos.
ANÁLISIS:	No es necesaria.
PERMISO:	Ya tiene bastantes.

Clasificación

Este es un guión de triunfador, porque Jeder es impulsado por su guión y hace lo que tiene que hacer. Es un guión de Puedes estructurado según la Meta con el lema: "Si no puedes hacerlo de una manera, puedes intentarlo de otra." Está basado en un plan de "Siempre":

"Sigue intentando siempre". Después del "Hola", lo primero que hace es ponerse a trabajar.

G. Florence, o llévalo a cabo hasta el final

La madre de Florence quería que ésta hiciera una buena boda y se instalara en la alta sociedad, pero Florence oyó la voz de Dios que le decía que su destino era servir a la raza humana. Durante catorce años, todos cuantos la rodeaban combatieron su decisión, pero al final prevaleció ella y empezó su carrera de enfermera. Con tremendos esfuerzos, y aún contra la oposición de los que la rodeaban, se ganó el favor del *Establishment* e incluso de la Reina. Se consagró completamente a su trabajo, sin concesiones a las intrigas o a las aclamaciones públicas. Revolucionó no sólo los cuidados clínicos sino todo el sistema sanitario del Imperio Británico.

Análisis clínico

Tesis: La madre de Florence quiere que ella tenga ambiciones sociales, pero una voz interior le dice que está destinada a cosas más grandes. Lucha enérgicamente contra su madre para seguir su camino. Otras personas ponen obstáculos en su camino, pero en vez de pasar el tiempo jugando con ellas, ella da un rodeo en busca de más retos, y se convierte en una heroína.

DIAGNÓSTICO CLÍNICO:	Crisis adolescente con alucinaciones.
HEROÍNA:	Juana de Arco.
PAPELES:	<i>Heroína</i> , antagonistas.
CAMBIO:	Víctima, Heroína.
PRECEPTO PATERNO:	"Haz una buena boda."
PATRÓN PATERNO:	"Haz lo que te dicen."
REQUERIMIENTO PATERNO:	"No seas respondona."
REQUERIMIENTO ALUCINADO (probablemente la voz del padre):	"Sé una heroína como Juana de Arco."

DECISIÓN:	“Si no puedo servir a la humanidad de una manera, la serviré de otra.”
CAMISETA:	Delante: “Cuidar de los soldados”. Detrás: “Hacerlo mejor que antes”.
CUPONES:	No es coleccionista.
JUEGO:	No tiene tiempo para juegos.
ANTÍTESIS:	No es necesaria.
PERMISOS:	Ya tiene bastantes.

Clasificación

Éste es un guión de triunfador y se clasifica del mismo modo que el anterior. En ambos casos, los sujetos han tomado guiones que fracasaban (Aníbal, Napoleón, Juana de Arco) y los han convertido en triunfadores a pesar de toda la oposición externa. Esto lo han conseguido dejando alternativas abiertas para poder esquivar la oposición en vez de atacarla de frente. Ésta es la cualidad de la flexibilidad, que en modo alguno disminuye la determinación o la eficacia. Así, pues, si Napoleón y Juana de Arco hubieran tomado decisiones condicionales, los saldos de sus guiones respectivos habrían sido muy diferentes: por ejemplo: “Si no puedo combatir a los ingleses, combatiré la enfermedad”.

H. Guiones trágicos

Todavía es objeto de considerable debate si los triunfadores son triunfadores porque tienen guiones de triunfador, o porque tienen permiso para ser autónomos. Pero no hay duda de que los fracasados siguen la programación de sus padres y las incitaciones de sus propios demonios interiores. Los guiones trágicos (que Steiner llama “hamárticos”)¹ pueden ser nobles o innobles. Los nobles

son una fuente de inspiración y de nobles dramas. Los innobles repiten las mismas viejas escenas y los mismos antiguos argumentos con los mismos personajes monótonos, situados en las sombrías “zonas de recogida” que la sociedad suministra oportunamente como depósitos donde los fracasados pueden recoger sus saldos: tabernas, casas de empeños, burdeles, salas de justicia, prisiones, hospitales estatales y depósitos de cadáveres. Como los desenlaces son muy estereotipados, es fácil ver los elementos de guión que hay en esos cursos vitales. Así, los libros de psiquiatría y de criminología que citan casos muy numerosos y extensos son fuentes excelentes para estudiar guiones.²

Un guión malo es implantado en el niño por la Sonrisa Fascista, y el niño se aferra a él basándose en el principio del Prisionero Nostálgico. La Sonrisa Fascista es tan antigua como la misma Historia, y funciona de la siguiente manera: se dice al pueblo que el rey o el jefe enemigo es sucio, incoherente, envilecido y brutal, más animal que humano. Cuando es capturado, se le mete en una jaula con unos harapos, sin posibilidades de lavarse y sin utensilios para comer. Al cabo de una semana más o menos se le exhibe así ante la gente y, seguramente, estará sucio, actuará de forma incoherente, envilecida y embrutecida, y cada vez más a medida que vaya pasando el tiempo. Entonces los conquistadores sonríen y dicen: “Ya os lo decía yo”.

Los niños son esencialmente cautivos de sus padres, y pueden ser reducidos al estado que los padres deseen. Por ejemplo, a una niña le dicen que es una histérica, una llorona autocompasiva. Los padres conocen su punto débil y pueden atormentarla delante de las visitas hasta que ella lo encuentre intolerable y se eche a llorar. Como a esto se lo califica de “autocompasión”, ella trata con todas sus fuerzas de no llorar; así que, cuando no puede más, es como una explosión. Entonces los padres pueden decir: “¡Vaya una reacción histérica! Siempre que tenemos visitas hace eso. ¡Qué niña más llorona!, etc.” La pregunta clave en el análisis de guiones es: “¿Cómo educaría usted a un niño para que, cuando fuera mayor, reaccionara como lo hace este paciente?” Al responder a esta pregunta, el analista de guiones puede describir exactamente la

educación recibida por el paciente antes de que se la expliquen cada vez con más frecuencia.

Muchas personas que han pasado largos años en la cárcel encuentran el mundo exterior frío, difícil y amenazador, y cometen un delito para que vuelvan a meterlos en la cárcel. Puede que sea miserable, pero les es familiar, conocen las reglas que han de seguir para no tener problemas serios, y allí tienen viejos amigos. Del mismo modo, cuando un paciente intenta salir de la jaula de su guión, encuentra que "fuera" hace frío, y como ya no juega a los antiguos juegos, pierde sus viejos amigos y tiene que hacer nuevos, cosa que suele asustar. Por lo tanto vuelve a caer en sus antiguas costumbres, como un Prisionero Nostálgico.

Todo esto puede hacer un poco más comprensible el guión y sus efectos.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Steiner, C. M., *Games Alcoholics Play*, loc. cit. Liddell y Scott dan varias variantes, de las cuales la más aplicable es *hamartetikos* (inclinado al fracaso), de Aristóteles, *Ética N.*, 2, 3, 7.
2. Uno de los estudios más recientes y más esclarecedores y convincentes sobre una clase particular de fracasado es *Another Look at Sex Offenders in California*, de Louise V. Frisbie (California Department of Mental Hygiene, Sacramento, 1969). Aunque hay razones para creer que la autora conoce por lo menos la existencia del análisis de guiones, como es característico (en los criminólogos), lo ignora, si bien ofrece muchos ejemplos claros de conducta dirigida por un guión. Por ejemplo, a un hombre le pusieron en régimen de libertad vigilada por un período de tres años, y, que se sepa, no cometió ningún delito hasta dos semanas antes de expirar el plazo. No pudo dar ninguna explicación del motivo, pero consiguió que lo arrestaran por "perversión" con una prostituta (pág. 60). Los dos tomos de *Studies in Criminal Psychopathology* de Ben Karpman (Medical Science Press, Washington, D. C., 1933 y 1944) presentan ejemplos fascinantes de *hamartía*. El primer tomo se editó en medio de la primera oleada de libros de "perros callejeros" que aparecieron durante la Gran Depresión, iniciada por la novela de ese nombre de Ed-

ward Dahlberg (*Bottom Dogs*, 1930), y es mucho más interesante y convincente que la mayor parte de las obras de ficción editadas durante ese período. La corriente actual de este tipo de literatura (iniciada quizá por William Burroughs con su *Naked Lunch* (Grove Press, Nueva York, 1962) es más rebuscaba, pero no menos monótona y este-reotipada. Desde el punto de vista del guión, nada ha cambiado durante los últimos treinta años, ni siquiera el estilo, que, al fin y al cabo, se retrotrae al *Ulysses* de Joyce (1922) o por lo menos a su *Work in Progress* (*Finnegans Wake*) y otras cosas editadas como *transición* a finales de los años 20. Joyce incluso llevaba gafas oscuras, como muchos de sus actuales imitadores. (Por cierto que el Dr. Stephen Karpman, creador del Triángulo del Drama descrito en el Capítulo 10, es hijo del Dr. Ben Karpman.)

A. *Origen de Cenicienta*

Para el analista de guiones, la historia de Cenicienta lo tiene todo. Contiene gran variedad de guiones entrelazados, innumerables rincones y huecos donde pueden hacerse nuevos descubrimientos deliciosos, y millones de representantes en la vida real de cada papel.

Cenicienta, en este país, generalmente significa "El zapatito de cristal". Esto es una traducción de la versión francesa de Charles Perrault, editada por primera vez en 1697, y traducida al inglés por primera vez por Robert Samber en 1729.¹ En su dedicatoria a la condesa de Granville, Samber deja muy claro que él entiende muy bien la influencia del guión en tales historias. Dice que Platón "desea que los Niños puedan sorber esas Fábulas junto con la Leche, y recomienda a las Nodrizas que se las enseñen". La moraleja de Perrault para el cuento de "Cenicienta" consistía, naturalmente, en Preceptos Paternos.

*Pero eso que llamamos gracia
Es muy superior a una cara bonita;
Sus encantos son muy superiores,*

*Y eso fue lo que su buena Madrina
Otorgó a la bella Cenicienta,
A la que instruyó con tanto esmero
Y dio un semblante tan lleno de gracia
Que llegó a ser Reina.**

Las tres últimas líneas describen el patrón Paterno que Cenicienta recibió de su madrina, y que es exactamente igual al de la "señora" del Capítulo 6. Perrault, además, saca una segunda moraleja, que recalca la necesidad de permiso Paterno si un niño quiere llegar a ser algo alguna vez.

*Sin duda para el hombre es una gran ventaja
Tener ingenio, valor, alcurnia, cordura e inteligencia...
Pero ninguno de estos dones del Cielo
Te será de ninguna utilidad para avanzar en el mundo,
Si los Padrinos o las Madrinas se muestran morosos
A la hora de exhibir tus méritos.***

La traducción de Samber fue ligeramente cambiada por Andrew Lang para su *Libro Azul de las Hadas*, que es uno de los libros de cuentos más populares entre los niños, y ahí es donde reciben su primera imagen de Cenicienta. En esta amable versión francesa, Cenicienta perdona a sus dos hermanastras y busca maridos ricos para ellas. *Los cuentos de Grimm*, que son también muy populares en este país, incluyen la versión alemana, llamada "Ashenputtel". Este es un cuento sangriento, y las hermanas terminan con los ojos sistemáticamente picoteados por las palomas. Se encuentran historias de Cenicienta en muchos otros países.²

* But that thing, which we call good grace, / Exceeds by far a handsome face; / Its charms by far surpass the other, / And this was what her good Godmother / Bestow'd on Cinderella fair, / Whom she instructed with such care, / And gave her such a graceful mien, / That she became thereby a Queen.

** A great advantage 'tis, no doubt, to man, / To have with, courage, birth, good sense and brain... / But none of these rich graces from above, / In your advancement in the world will prove / Of any use, if Godsires make delay, / Or Godmothers your merit to display.

Tras esta explicación previa, estamos dispuestos a considerar una versión marciana de Cenicienta, basada en el esquema de Perrault, que es el que tiene presente la mayoría de niños de habla inglesa, y a hablar de los diferentes guiones que implica, muchos de los cuales serán fácilmente reconocibles en la vida real. Lo que nos dicen los marcianos y la vida real, como en el caso de Caperucita Roja, es algo muy importante: lo que ocurre con los personajes después de acabar el cuento.

B. La historia de Cenicienta

Según Perrault, érase una vez un caballero que se casó en segundas nupcias con una viuda, la mujer más orgullosa y más altiva del mundo. (Sin duda, como suele ocurrir con tales esposas, además era frígida.) Ella tenía dos hijas que eran exactamente iguales a ella en todo. Él también tenía una hija de su primera mujer que era buena y dulce, cualidades heredadas de su madre, que era la mejor criatura del mundo.

Inmediatamente después de la boda, la madrastra empezó a tratar a Cenicienta con gran crueldad. No podía soportar las cualidades de aquella hermosa niña porque hacían que sus hijas parecieran todavía más odiosas y despreciables. La pobre niña lo soportaba todo con paciencia, y no se atrevía a decírselo a su padre, que se la habría sacado de encima, porque su mujer lo dominaba totalmente. Cuando la joven había hecho su trabajo, solía irse al rincón de la chimenea y sentarse sobre las cenizas, o sea que la empezaron a llamar Cenicienta.

Un día el hijo del Rey dio un baile, e invitó a él a todas las personas de la alta sociedad, incluidas las dos hermanas. Cenicienta las ayudó a peinarse y a vestirse. Mientras tanto, ellas la importunaban porque no había sido invitada, y ella estaba de acuerdo en que algo tan fascinante no era para personas como ella. Después de irse ellas, se puso a llorar. Pero apareció su hada madrina y le prometió que ella también iría. Ordenó a Cenicienta: "Ve al jardín y tráeme una calabaza". Entonces vació la calabaza y la convirtió en una carroza dorada. Convirtió

a unos ratones en caballos, una rata en un gordo y alegre cochero de hermosos bigotes, y a unos lagartos en lacayos. Vistió a Cenicienta con un bonito vestido, la adornó con joyas, y la calzó con unos zapatitos de cristal. La madrina advirtió a Cenicienta que no permaneciera en el baile después de que el reloj hubiera dado las doce campanadas.

Cenicienta causó sensación en el baile. El Príncipe le dio el lugar más honroso, y el propio Rey, a pesar de ser viejo, no pudo evitar mirarla, y hacer comentarios sobre ella al oído de la Reina. A las doce menos cuarto se fue. Cuando sus hermanas volvieron a casa, ella fingió que había estado durmiendo. Ellas le hablaron de la extraña y hermosa Princesa. Cenicienta sonrió, y dijo: "¡Oh! ¡Debía de ser realmente muy hermosa! ¡Cómo me gustaría verla! Dejadme alguno de vuestros vestidos, para poder ir allí mañana por la noche". Pero ellas dijeron que no dejarían sus vestidos a una Cenicienta, y ella se alegró, porque no habría sabido qué hacer si ellas hubieran accedido.

La noche siguiente, Cenicienta se lo estaba pasando tan bien que se olvidó de marcharse hasta que el reloj empezó a dar las doce. En cuanto lo oyó, dio un salto y huyó, veloz como una gacela. El Príncipe corrió tras ella, pero no pudo alcanzarla, aunque Cenicienta, con las prisas, perdió uno de sus zapatos de cristal, que el Príncipe recogió cuidadosamente. Pocos días más tarde, el Príncipe hizo que proclamaran, a son de trompeta, que se casaría con la persona a la que correspondiera aquel zapato. Envío a sus hombres para que hicieran probarse el zapato a todas las mujeres del reino. Después de que las dos hermanas hubieron intentado introducir sus pies en él sin éxito, Cenicienta, que reconoció el zapato, dijo riendo: "Dejad que me lo pruebe". Sus hermanas se rieron también, y empezaron a tomarle el pelo. El caballero que había sido enviado para probar el zapato dijo que tenía órdenes de dejar que se lo probara todo el mundo. Dijo a Cenicienta que se sentara, y se encontró con que el zapato se ajustaba a su pie como si hubiera estado hecho con cera. Las dos hermanas quedaron atónitas; pero su asombro fue todavía mayor cuando Cenicienta se sacó del bolsillo el otro zapato y se lo puso. Entonces entró su madrina, y

con su varita mágica convirtió las ropas de Cenicienta en ricos y magníficos vestidos.

Cuando vieron que ella era la hermosa Princesa, las dos hermanas se arrojaron a sus pies pidiendo perdón, y Cenicienta las abrazó y las perdonó. Luego la llevaron ante el Príncipe, que unos días más tarde se casó con ella. Cenicienta dio alojamiento en el palacio a sus dos hermanas, y las casó el mismo día con dos grandes señores de la corte.

C. Guiones entrelazados

Hay tantas características interesantes en esta historia que es difícil saber por dónde empezar. En primer lugar, el número de personajes es mucho mayor de lo que parece a primera vista. Por orden de aparición, los personajes son los siguientes:

Padre	Madrina	(Reina)
Madrastra	(Cochero,	(Guardias)
Hija A	Lacayos)	Un Caballero
Hija B	(Gente del baile)	Dos Señores
Cenicienta	Príncipe	
(Madre)	Rey	

Esto comprende nueve personajes principales, unos pocos que no dicen nada o sólo una línea, y muchos extras. Lo más interesante de los personajes es que casi todos hacen trampa, como veremos dentro de poco.

Otra característica es la claridad de los cambios, que es común a la mayoría de historias destinadas a niños. Cenicienta empieza siendo una persona que está bien, luego se convierte, primero, en una Víctima, luego en una Perseguidora importuna, y finalmente en una Salvadora. La madrastra y sus hijas se convierten de Perseguidoras en Víctimas, de una forma todavía mucho más clara en la versión alemana de "Aschenputtel", donde las dos hermanastras se cortan los pies para intentar introducirlos en el zapato. La historia además introduce los otros dos papeles clásicos, como se encuentran en el juego del "Alco-

nonico". El Enlace, en este caso, está representado por la madrina, que da a Cenicienta lo que ésta necesita, mientras que los tontos son los señores que fueron escogidos para casarse con las malvadas hermanas.

Consideremos ahora los guiones de las personas implicadas. Tardaremos un poco en darnos cuenta de cuántos de los personajes manifiestan su guión en este cuento aparentemente tan simple.

1. *Cenicienta*. Tiene una infancia feliz, pero luego debe sufrir hasta que ocurra cierto hecho. Las escenas cruciales, sin embargo, están estructuradas según el tiempo: puede divertirse cuanto quiera hasta que den las doce de la noche, y entonces debe volver a su anterior estado. Por lo visto, Cenicienta no caía en la tentación de jugar al "¿Verdad que es horrible?", ni siquiera con su padre, y es simplemente una figura melancólica y desamparada hasta que empieza la acción con el baile. Entonces juega al "Intenta atraparme" con el Príncipe, y más tarde, con una sonrisa juguetona, al "Tengo un secreto" con sus hermanas. El punto culminante viene con el juego aplastante de "Ahora nos lo dice", cuando Cenicienta, con una risa importuna, recibe el saldo del guión de una triunfadora.

2. *Padre*. El guión del padre le exige que pierda a su primera mujer y luego abandone a su hija y se case con una mujer mandona (y probablemente frígida) que les hará sufrir a los dos. Pero guarda una baza de reserva, como veremos dentro de poco.

3. *Madrastra*. Tiene un guión de fracasada. Ella también juega al "Ahora me lo dice", seduciendo al padre para que se case con ella y luego revelando su verdadera y maligna personalidad inmediatamente después de la boda. Vive a través de sus hijas, y espera conseguir un saldo principesco para ellas con su ruín conducta, pero acaba siendo una fracasada.

4. *Las hermanastras*. Sus contraguiones se basan en el precepto de su madre: "Piensa en ti misma primero y no te des un respiro", pero el desenlace está basado en el requerimiento "No tengas éxito". Como éste es también el requerimiento del guión de su madre, evidentemente ha sido transmitido por sus abuelos. Juegan fuerte al "Chapucero", primero echando a perder a Cenicienta, y luego disculpándose y obteniendo su perdón.

5. *Madrina*. En realidad, es el personaje más interesante de todos. ¿Qué motivos tuvo para equipar a Cenicienta para el baile? ¿Por qué no se limitó a tener una conversación amable con ella y a consolarla, en vez de enviarla a aquel ambiente tan rutilante? La situación era que la madrastra y las hermanastras habían salido aquella noche, y en la casa sólo quedaban Cenicienta y su padre. ¿Por qué deseaba tanto la madrina deshacerse de Cenicienta? ¿Qué pasó "allá en el rancho" donde la madrina y el padre pasaron solos la noche, mientras los demás estaban en el baile? Decir a Cenicienta que no se quedara después de medianoche era una buena manera de garantizar que Cenicienta se quedaría hasta entonces, y también de asegurarse de que ella sería la primera en volver a casa. Esto evitaba el riesgo de que las otras mujeres encontraran allí a la madrina, pues la llegada de Cenicienta le serviría de aviso para marcharse a tiempo. Desde un punto de vista cínico, toda esta historia parece un montaje para permitir que el padre y la madrina pasaran la velada juntos.

6. *El Príncipe*. El Príncipe era un estúpido, y sin duda recibió lo que se merecía después de casarse. Deja que la chica desaparezca dos veces seguidas sin conseguir ningún indicio de su identidad. Luego es incapaz de alcanzarla corriendo, a pesar de que ella va cojeando con un solo zapato. En lugar de encontrarla él, envía a un amigo para que lo haga por él. Y finalmente, se casa con esa chica de dudosa educación y familia muy discutible menos de una semana después de haberla conocido. A pesar de la impresión superficial que da de que la conquista, todo indica que el suyo es un guión de fracasado.

7. *El Rey*. El Rey se fija en las chicas, y es un poco chismoso. Y no protege a su hijo de su carácter impulsivo.

8. *El Caballero*. Es el más honrado de todos los personajes de la historia. En vez de ser chapucero o altanero, y de reírse de Cenicienta como hacían sus hermanas, hace lo que tiene que hacer con un gran sentido de la justicia. Y no se escapa él con Cenicienta, como podría haber hecho un hombre de menos categoría, sino que la lleva eficazmente a su jefe. Es honrado, eficiente y consciente.

9. *Los dos señores*, desde luego, son tontos que dejan que les casen con dos chicas muy poco atractivas de las que no saben nada, y a las que conocen el día de la boda.

D. *Cenicienta en la vida real*

Lo importante es que todos estos personajes pueden encontrarse en la vida real. He aquí, por ejemplo, la historia de una Cenicienta.

Los padres de Ella se divorciaron cuando ésta era pequeña, y ella se quedó con su madre. Poco después, su padre volvió a casarse. Tuvo dos hijas de su segunda mujer, que tenía celos de Ella cuando ésta iba a visitarlos, y además regateaba con el dinero que su padre enviaba para su manutención. Unos años más tarde, su madre también volvió a casarse, y entonces Ella tuvo que irse a vivir con su padre, porque a su madre y a su nuevo padrastro les interesaba más beber que ocuparse de Ella. Ella no era en absoluto feliz en su nuevo hogar, porque su madrastra, evidentemente, no la quería, y su padre hacía poco por protegerla. Siempre era la última en escoger de todo, y sus hermanas la molestaban. Se volvió muy tímida y, de adolescente, salió con pocos chicos, mientras que sus hermanas llevaban una activa vida social, sin invitarla a participar en ella.

Ella tenía una ventaja, sin embargo. Sabía algo que las otras no sabían. Su padre tenía una amante, una divorciada llamada Linda, con un Jaguar, que llevaba collares muy caros de estilo hippie y a veces fumaba marihuana. Ella y Linda se hicieron muy amigas en secreto, y solían tener largas conversaciones sobre sus problemas con papá. De hecho, Linda daba consejos a Ella sobre muchas cosas diferentes, y era como una madrina para ella. Estaba especialmente preocupada porque Ella no tenía mucha vida social.

Una tarde Linda dijo: "Tu madre no está, y tus hermanas van a salir con amigos. ¿Por qué no sales tú también? No es muy divertido estar en casa sola. Te prestaré mi coche y alguna ropa, y puedes ir al Rock-and-Roll Ball-

room donde puedes conocer a muchos chicos. Ven a mi casa alrededor de las seis y comeremos y te arreglaré". Ella se imaginó que Linda y su padre iban a pasar la noche juntos, y accedió.

Cuando la vio vestida, Linda pensó que ella estaba muy guapa. "No tengas prisa en volver", dijo, dando a Ella las llaves de su bonito coche.

En el baile, Ella conoció a un chico llamado Roland, y empezó a salir con él. Pero un pobre músico amigo suyo, que tocaba la guitarra, se interesó por Ella mucho más que él, y pronto empezó a salir en secreto con Príncipe, el guitarrista. Ella no quería que Príncipe fuera a buscarla a su casa, porque sabía que su madre no aprobaría su aspecto desaliñado, o sea que Roland iba a recogerla con alguna amiga y luego se encontraban con Príncipe y los cuatro se iban juntos a algún sitio. Mientras tanto, su padre, su madrastra y sus hermanas creían que salía con Roland, y Ella y él se reían mucho con esto.

En realidad, Príncipe no era pobre. Venía de una familia acomodada y tenía una buena educación, pero quería triunfar él solo como artista. Empezó a hacerse cada vez más famoso. Cuando fue famoso, Ella y él decidieron contar la verdad a la familia de la chica antes de que se enteraran por otros. Fue una completa sorpresa para sus hermanas, que adoraban los discos de Príncipe, y sintieron gran envidia cuando Ella anunció que había obtenido aquel gran premio como marido. Pero ella no les guardaba rencor por el mal trato que le habían dado, y a menudo les consiguió entradas gratis para los conciertos de Príncipe. Incluso les presentó a algunos de sus amigos.

E. *Una vez terminado el baile*

Ya hemos visto que la aventura infantil de Caperucita Roja con el lobo (su abuelo) tuvo un profundo efecto sobre su vida al hacerse mayor.

Sabiendo lo que hacen las personas reales, no es difícil suponer también lo que le ocurrió a Cenicienta después de casarse. Descubrió que la vida de Princesa era muy solitaria. Quiso jugar un poco más al "Intenta atrapar-

... con el príncipe, pero ya no resultaba divertido. Importunaba a sus hermanas cuando venían a visitarla, pero eso tampoco la divirtió mucho tiempo, sobre todo porque, desde que ella estaba en una posición superior, ellas ya no encajaban bien sus bromas. El Rey a veces la miraba de una manera extraña, y no era tan viejo como pretendía ser, pero tampoco era tan joven como pretendía ser; en cualquier caso, ella no quería pensar en cosas como aquellas. La Reina era amable con ella, pero muy correcta, como tenía que serlo una Reina. En cuanto a las demás personas de la Corte, Cenicienta tenía que ser muy correcta con ellas. A su debido tiempo tuvo el hijo que esperaban ella y todo el mundo, y hubo mucha alegría y celebración. Pero no tuvo más hijos, y como el pequeño Duque fue puesto en manos de niñeras y gobernantas, Cenicienta pronto estuvo tan aburrida como antes, particularmente durante el día, cuando su marido estaba de caza, y por la noche, cuando pasaba horas con sus amigos perdiendo dinero en la mesa de juego.

Al cabo de un tiempo hizo un curioso descubrimiento. Las personas que más le interesaban, aunque ella tratara de mantenerlo en secreto, eran las fregonas que limpiaban las chimeneas. Encontraba toda clase de excusas para estar en la habitación cuando ellas estaban trabajando. Al cabo de poco ya estaba haciéndoles sugerencias basadas en su larga experiencia en aquellas cuestiones. Luego, cuando salía a pasear por el pequeño reino en su carroza, a veces con su hijo y la institutriz de éste y a veces sin ellos, y recorría las partes más pobres de los pueblos y las ciudades, descubrió algo que ya sabía: por todo el reino había miles de mujeres dedicadas a fregar suelos y a limpiar chimeneas. Se paraba a charlar con ellas y hablaban de su trabajo.

Pronto adquirió el hábito de hacer visitas regulares a algunas de las casas más pobres, donde el trabajo de las mujeres era más duro. Se ponía unas ropas viejas y se sentaba en las cenizas a charlar con ellas, o las ayudaba en la cocina. Pronto corrió la voz por el reino de lo que estaba haciendo, y el Príncipe incluso disputó con ella a consecuencia de eso, pero ella insistió en que aquello era lo que quería hacer más que ninguna otra cosa, y siguió haciéndolo. Un día, una de las damas de la corte, que

también estaba aburrida, pidió permiso para ir con ella. Con el tiempo se fueron interesando otras. Al cabo de poco, docenas de nobles damas se ponían sus ropas más viejas cada mañana e iban a la ciudad para ayudar a las amas de casa pobres en sus trabajos más humildes, mientras chismorreaban con ellas y oían toda clase de historias interesantes.

Entonces la Princesa tuvo la idea de que todas las benéficas damas se reunieran para charlar de los problemas con los que se encontraban, o sea que las organizó creando la Sociedad Femenina de la Ceniza y el Fregadero, de la que se constituyó en Presidenta. A partir de entonces, siempre que pasaban por la ciudad deshollinadores, verduleros ambulantes, leñadores, fregonas o basureros extranjeros, eran invitados a palacio para hablar a la Sociedad de las novedades surgidas en sus respectivos oficios y de cómo se hacían las cosas en sus respectivos países. De esta manera, Cenicienta encontró su puesto en la vida, y ella y sus nuevas amigas contribuyeron mucho al bienestar del reino.

F. *Los cuentos y las personas reales*

Mirando a nuestro alrededor en la sociedad o en la práctica clínica de cada uno, no es difícil encontrar ejemplos de todos los personajes de la historia de Cenicienta, desde la propia Cenicienta, y su familia inmediata, pasando por el inútil Príncipe y el Rey, hasta el alegre y bigotudo cochero que nunca dijo una palabra y que empezó su vida siendo una rata. También hay personas que salen a probar zapatos y que Resulta que Descubren que lo que parece burda estameña en realidad es seda.

Aunque el terapeuta puede escuchar al paciente y buscar un cuento que pueda aplicarse a lo que oye, u hojear el índice de Stith Thompson al llegar a casa, un método más sencillo es pedir al propio paciente que explique la historia de su vida como un cuento. Un ejemplo de esto fue Drusilla, que no era una paciente, pero nos hizo ese favor durante un seminario sobre cuentos de hadas.

Un antepasado de Drusilla, hacía muchas generaciones,

inventó un mecanismo muy utilizado, o sea que su nombre es todavía una palabra corriente en las casas. La historia empieza con la madre de Drusilla, Vanessa, que era descendiente de este patriarca. El padre de Vanessa murió cuando ella era muy joven, y Vanessa fue a vivir a casa de su tío abuelo, Charles. Charles vivía en un gran rancho cerca de Los Angeles, que tenía piscina, pistas de tenis, un lago privado e incluso un campo de golf. Vanessa creció allí y conoció a personas de muchos países. Sin embargo, no era demasiado feliz, y cuando tenía diecisiete años se fugó con un filipino llamado Manuel. Las dos hijas que tuvieron, Drusilla, y su hermana Eldora, se criaron en una plantación en Filipinas. Drusilla era la favorita de su padre. Eldora era muy traviesa y se convirtió en una chica muy atlética, experta amazona, arquera y jugadora de golf. Su padre solía pegarle, pero a Drusilla nunca le ponía la mano encima. Un día, cuando Eldora tenía dieciocho años, su padre quiso castigarla. Para entonces Eldora era tan alta como él, y mucho más fuerte. Cuando él avanzaba hacia ella, ella se agachó, como siempre había hecho, pero de repente Drusilla observó una extraña transformación. Eldora se irguió, flexionó sus músculos, y dijo a su padre: "No te atrevas a volver a ponerme una mano encima". Le miraba fieramente a los ojos, y su padre entonces agachó la cabeza y dio media vuelta. Poco después de esto, Vanessa se divorció de él y se fue con sus dos hijas a vivir a la hacienda de Tío Charles.

Ahora Drusilla vivía en el rancho de su tío abuelo, y conoció a un hombre de un país lejano, con el que se casó. Tuvo dos hijas con él. Pero siempre quería hacer cosas, o sea que se puso a tejer, y finalmente se convirtió en maestra de tejedoras. Fue gracias a su interés por el tejido por lo que vino al seminario sobre cuentos de hadas.

Se pidió a Drusilla que contara su historia en forma de cuento, utilizando el lenguaje de los analistas de guiones a base de ranas, príncipes, princesas, triunfadores y fracasados, brujas y ogros. He aquí cómo lo contó:

«Érase una vez un rey que conquistó muchas tierras, que heredó su hijo mayor. El reino fue pasando de generación en generación. Como el hijo mayor heredaba el reino, los hijos menores recibían muy poco. Uno de los pobres hijos menores tuvo una hija, Vanessa, pero murió

mientras estaba de cacería. Entonces, el tío de Vanessa, el rey, se la llevó a vivir con él en el palacio y allí ella conoció a un príncipe de un país extraño y lejano. El príncipe la sacó del reino y se la llevó a su país, situado junto al mar, donde crecían flores y bosques extraños. Al cabo de un tiempo, sin embargo, ella descubrió que su príncipe, Manuel, en realidad era una rana. Manuel quedó igualmente sorprendido cuando descubrió que la hermosa novia con la que se había casado porque creía que era una princesa era en realidad una bruja. Manuel y Vanessa tenían dos hijas. La mayor, Eldora, era una rana como su padre, y él no la quería y solía regañarle y pegarle cuando era pequeña. La hija menor, Drusilla, era una princesa, y Manuel la trataba como a tal.

»Un día se apareció un hada a Eldora y le dijo: "Yo te protegeré. Si tu padre intenta volver a pegarte alguna vez, debes decirle que se detenga". O sea que la vez siguiente que Manuel trató de pegar a Eldora, ella de repente se sintió muy fuerte y le dijo que no debía volver a pegarla nunca más. Manuel estaba indignado y pensó que era su mujer, Vanessa, quien había hecho que Eldora se volviera contra él, o sea que Vanessa decidió marcharse. Ella y sus dos hijas se fueron de aquel reino lejano y volvieron al reino de Tío Charles, donde las dos chicas vivieron felices hasta que un día vino un príncipe y se enamoró de Drusilla. Se casaron con gran pompa y tuvieron dos hermosas hijas, y Drusilla vivió feliz para siempre jamás, educando a sus hijas y tejiendo hermosos tapices.»

Todos los asistentes al seminario consideraron que la historia estaba muy bien.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. El libro de Samber se titula *Histories or Tales of Past Times: With Morals*. By M. Perrault. Fue impreso para J. Pote, en Sir Isaac Newton's Head, y R. Montagu, the Corner of Great Queen Street, 1729.
2. Thompson, Stith. *Motif-Index of Folk-Literature*. Indiana University Press, Bloomington y Londres, 1966. Thompson clasifica los cuentos del tipo de Cenicienta bajo la denominación de "Heroína poco prometidora. Generalmente, pero no siempre, la hija menor". Algunas de las fuentes

que da son irlandesas, bretonas, italianas, tuamotus y zuñis. También incluye "héroes poco prometedores", que son Cenicientos. Habla de la "Hija menor victoriosa", y da gran número de referencias de todo el mundo, incluidas India y China. También hay "Hija menor maltratada", y la más corriente de todas, "Madrastra cruel". Otros papeles y conciliaciones corrientes son: "Príncipe enamorado de chica sencilla", "Chica que envía mensaje a príncipe" y "Chica que soborna al príncipe para que se case con ella". Las cenizas como ambientación para la heroína poco prometedora se encuentran en los cuentos populares franceses, españoles, italianos, islandeses, chinos e indios, entre otros. La "Prueba del Zapato" también está muy extendida. La *Cendrillon* original francesa llevaba zapatos de piel de ardilla. (*vero*, como se la llama en heráldica), que se tomó por *verre*, y se tradujo mal por cristal. Los zapatos de Ashenputtel eran de oro. Cenicienta, tal como nosotros la conocemos, probablemente tiene su origen en Nápoles, donde se llamaba *La Gatta Cenerentola*. En francés es *Cendrion*, Culo de Ceniza o Cinderarse, y en inglés *Cinderbreech* (trasero de ceniza), a veces. Hay una ópera de Rossini llamada *La Cenerentola*,* y dos ballets. En el ballet de D'Erlanger y Fokine el papel de las dos hermanas lo representan bailarines, para crear un efecto cómico, dentro de lo que se entiende por comedia en el ballet ruso. El ballet más famoso sobre el tema es de Prokofiev.

Cfr. Barchillon, J., y Pettit, H. (eds.), *The Authentic Mother Goose*. Alan Swallow, Denver, 1960.

* Representada por la Ópera de San Francisco en 1969, y en Nueva York en 1958, así como en abril de 1970. Rossini llama a las hermanas Clorinda y Tisbe.

¿Cómo es posible el guión?

Jeder está sentado ante una pianola, y sus dedos corren sobre el teclado. El rollo de papel, perforado hace mucho tiempo por sus antepasados, gira lentamente mientras él da impulso a los pedales. La música surge dentro de un patrón que él no puede cambiar, a veces melancólica, a veces alegre, ora trepidante, ora llena de melodía. De vez en cuando él toca una nota o un estribillo cuyo sonido puede mezclarse con lo que está escrito, o alterar la suave corriente de la canción fatal. Hace una pausa para descansar, pues el rollo es más grueso que todos los pergaminos de la ley en el templo. Contiene la ley y los profetas, los cantos y las lamentaciones, un antiguo y un nuevo testamento: un regalo verdaderamente magnífico, mediocre, monótono o miserable que le hicieron poco a poco sus amantes, indiferentes o malévolos padres. Él se hace la ilusión de que la música es suya, y toma por testigo a su cuerpo, que se desgasta lentamente a consecuencia de dar a los pedales una hora tras otra, un día tras otro. A veces, durante las pausas, se levanta para recibir el aplauso o el abucheo de sus amigos y parientes, que también creen que está tocando una melodía suya propia.

¿Cómo es que los miembros de la raza humana, con

larga la sabiduría que han acumulado, con toda su autoconciencia y su deseo de verdad y de personalidad, pueden permitirse permanecer en una situación tan mecánica, con su patetismo y su autoengaño? En parte es porque queremos a nuestros padres y en parte porque la vida es más fácil de esa manera, pero en parte también porque todavía no hemos evolucionado bastante y aún estamos demasiado próximos a nuestros simioscos antepasados para actuar de otra manera. Somos más conscientes de nosotros mismos que los monos, pero en realidad no mucho más. Los guiones sólo son posibles porque las personas no saben lo que están haciendo a sí mismas y a los demás. De hecho, saber lo que uno está haciendo es lo contrario de seguir un guión. Hay ciertos aspectos del funcionamiento corporal, mental y social que escapan al dominio del hombre, que le resbalan, como si dijéramos, porque está condicionado para actuar de aquella manera. Éstos influyen fuertemente en su destino a través de las personas que lo rodean, aunque él todavía conserva la ilusión de la autonomía. Pero también hay ciertos remedios que pueden aplicarse.

A. *El rostro plástico*

Es, sobre todo, la plasticidad del rostro humano la que hace de la vida una aventura más que una experiencia dirigida. Ésta se basa en un principio biológico aparentemente trivial que tiene un poder social enorme.¹ El sistema nervioso humano está construido de tal manera que el impacto visual sobre el espectador de pequeños movimientos de los músculos faciales es mayor que el impacto cinestético sobre el sujeto. Un movimiento de dos milímetros de uno de los pequeños músculos que hay alrededor de la boca puede ser totalmente imperceptible para Jeder, pero totalmente obvio para sus compañeros. Esto puede verificarse fácilmente delante de un espejo. La medida en que el sujeto es inconsciente de su aspecto se muestra fácilmente en ese acto tan corriente de pasarse la lengua por la parte delantera de los dientes. Jeder puede hacer esto con lo que él considera suma discreción y delicadeza. A juzgar por sus sensaciones cinestéticas o

musculares, casi no está moviendo la cara en absoluto. Pero si lo hace delante de un espejo, ve que lo que él siente como un pequeño movimiento de la lengua en realidad produce una gran distorsión de sus facciones, especialmente de la barbilla y los músculos del cuello. Si presta más atención de la que suele prestar a sus sensaciones musculares, se dará cuenta también de que el movimiento le afecta a la frente y las sienes.

En el calor de un encuentro social, este fenómeno puede ocurrir docenas de veces sin que él se dé cuenta: lo que le parece un pequeño movimiento de sus músculos de expresión provoca un cambio importante en su aspecto. Por otra parte, el Niño que hay en Zoe, la espectadora, está buscando (dentro de los límites de la buena educación) signos que le den un indicio de la actitud, los sentimientos y las intenciones de Jeder. Así, pues, Jeder siempre está manifestando más de lo que él piensa, salvo que sea una de esas personas que habitualmente mantienen sus facciones inmóviles e inescrutables y que se preocupan de no revelar sus reacciones. La importancia de la plasticidad facial, sin embargo, queda demostrada por el hecho de que una persona tan inescrutable pone incómodos a los demás, que no consiguen pistas para saber cómo han de adaptar su conducta.

Este principio esclarece el origen de la "intuición" misteriosa que tienen los bebés y los niños pequeños sobre la gente. Como a los niños aún no se les ha enseñado que no deben mirar demasiado fijamente las caras de la gente, son libres de hacerlo, y ven muchas cosas que otros se saltan y que el sujeto no se da cuenta de que está manifestando. En la vida cotidiana, el Adulto de Zoe procura cortésmente no mirar con demasiada fijeza lo que ocurre en la cara de las demás personas mientras éstas hablan, pero mientras tanto su Niño está "atisbando" descaradamente, como si dijéramos, todo el tiempo, y así formándose una opinión, generalmente exacta, de lo que le pasa al otro. Esto sobre todo tiende a ocurrir en los "primeros diez segundos" después de conocer a una persona nueva, antes de que tenga la oportunidad de pensar en cómo presentarse, con lo que suele manifestar cosas que más tarde ocultará. Ése es el valor de las primeras impresiones.

El erecto social de esto es que Jeder nunca sabe cuánto está manifestando con su plasticidad facial. Cosas que él trata de ocultarse incluso a sí mismo son totalmente evidentes para Zoe, que reacciona en consecuencia, para gran sorpresa de Jeder. Continuamente está dando señales de su guión sin darse cuenta. Los demás acaban respondiendo a estas señales, en vez de responder a la persona de Jeder o a la presentación que él hace de sí mismo. De esta manera el guión sigue funcionando sin que Jeder tenga que asumir la responsabilidad del mismo. Puede conservar su ilusión de autonomía diciendo: "No sé por qué ella actuó de esa manera. Yo no hice nada para provocarlo. Desde luego, la gente es divertida". Si su conducta es lo bastante extraña, los demás pueden reaccionar de una manera totalmente incomprensible para él, y de esta manera pueden crearse o reforzarse los engaños.

El remedio para esto es sencillo. Si Jeder estudia sus expresiones faciales en el espejo, pronto verá qué está haciendo él para que la gente reaccione como lo hace, y entonces estará en situación de poder cambiar las cosas si quiere. Salvo que sea un actor, probablemente no querrá. De hecho, la mayoría de las personas están tan resueltas a seguir adelante con su guión que encontrarán toda clase de excusas para ni siquiera estudiarse en el espejo.² Pueden afirmar, por ejemplo, que este procedimiento es "artificial", lo cual significa que lo único "natural" es dejar que el guión prosiga hasta llegar a su mecánica y prevista conclusión.

Clara, una latinoamericana muy bien educada, ofreció un ejemplo conmovedor del profundo efecto que el rostro plástico tiene sobre las relaciones humanas. Vino al grupo porque su marido estaba a punto de abandonarla, y dijo que no tenía a "nadie con quien hablar", aunque tenía tres hijos crecidos viviendo en casa. Su marido se negó a venir al grupo, pero su hijo de veinte años aceptó gustoso la invitación.

"Yo vacilo en hablar con mi madre", dijo, "y me es difícil hablar de ella aquí, porque se siente herida con facilidad y a veces tiene una actitud de mártir. Siempre tengo que pensar, antes de decirle algo, en cómo se lo tomará, o sea que en realidad no puedo hablar francamente".

Mientras él se extendía sobre este tema durante unos minutos, su madre estaba sentada junto a él con el cuerpo erguido y las manos graciosamente cruzadas sobre la falda, como le habían enseñado a hacer desde la infancia, de manera que las únicas partes de su cuerpo que se movían visiblemente eran la cara, la cabeza y el cuello. Al escuchar lo que decía su hijo, primero levantó las cejas sorprendida, luego frunció el ceño, luego meneó ligeramente la cabeza, luego frunció los labios, luego inclinó la cabeza tristemente, luego volvió a levantar la vista, y luegoladeó la cabeza en actitud de mártir. Mientras él estuvo hablando, continuaron estos movimientos plásticos de la cabeza y el rostro, un verdadero cine de expresión emocional.

Cuando su hijo hubo terminado su informe, el Dr. Q. le preguntó:

—¿Por qué ha estado usted moviendo la cara todo el tiempo mientras él hablaba?

—Yo no he hecho eso —objetó ella, sorprendida.

—Entonces, ¿por qué ha estado moviendo la cabeza?

—No sabía que estuviera haciéndolo.

—Pues lo hacía —dijo el Dr. Q.—. Todo el tiempo, mientras él hablaba, su cara iba reaccionando ante lo que él decía, y es exactamente por eso por lo que él se siente incómodo cuando habla con usted. Usted le dice que puede decir todo lo que quiera, pero como sus reacciones ante lo que él dice son muy claras, aunque usted no diga una palabra, él vacila. Y usted ni siquiera se da cuenta de que está reaccionando. Ahora, si le produce este efecto de mayor, imagínese el efecto que produciría en un niño de tres años, que está observando atentamente el rostro de su madre todo el tiempo para ver cómo la afecta. Por eso él piensa antes de hablarle, y usted tiene la impresión de que no tiene a nadie con quien hablar.

—Bueno, ¿y qué puedo hacer? —preguntó ella.

—Cuando llegue a casa, podría ponerse delante de un espejo mientras él habla con usted para ver cómo funciona. Pero ¿y ahora? ¿Qué piensa usted de lo que él ha dicho? —sugirió el Dr. Q., y la conversación siguió.

En este caso, el Padre de Clara estaba escuchando a su hijo con respeto maternal, y aquél era su Yo activo por el momento. Mientras tanto, su Niño estaba reaccionando

ante lo que él decía de una forma completamente diferente, pero ni su Padre ni su Adulto eran conscientes de sus movimientos faciales, porque ella no podía "sentirlos". Su hijo, sin embargo, estaba plenamente informado de las reacciones de su Niño porque las tenía justamente ante su vista. El Padre de ella era sincero, pero incomunicado, y todos los del grupo, excepto ella, podían ver por qué su hijo vacilaba en hablar francamente con ella.

El principio del rostro plástisco está relacionado tanto con la "sonrisa de la madre", que hemos descrito antes, como con la "risa del patíbulo". La madre puede ser totalmente inconsciente de lo que está haciendo su cara, y del poderoso efecto que tiene sobre sus hijos.³

B. El Yo Móvil

Junto con el principio biológico del Rostro Plástico, el principio psicológico del Yo Móvil es igualmente importante para mantener en funcionamiento al guión, y se basa en una falta parecida de consciencia. El sentimiento del "Yo" es algo móvil. Puede residir en cualquiera de los tres estados del ego en cualquier momento dado, y puede saltar de uno a otro cuando se presente la ocasión. Esto es, el sentimiento del Yo es independiente de todas las demás propiedades de los estados del ego y de lo que está haciendo o experimentando el estado del ego. Es como una carga de electricidad que es libre de saltar de un condensador a otro, independientemente de para qué se usan los condensadores; el *sentimiento* del Yo implica esta "catexis libre".⁴

Siempre que uno de los estados del ego está plenamente activo, ese estado del ego se experimenta en ese momento como el verdadero Yo. Cuando en Jeder actúa el Padre enojado, Jeder siente que ése es realmente él, él mismo. Pocos minutos después, en su estado del ego Adulto, cuando se pregunta por qué lo hizo, siente al Adulto como su verdadero Yo. Y más tarde, si se siente avergonzado en su estado del ego Niño por haber sido tan ruín, siente al Niño como su verdadero Yo. (Todo esto, naturalmente, suponiendo que el incidente sea parte de su

vida real, y que él no este meramente representando el papel de un Padre enojado o de un Niño contrito. La representación de un papel es una farsa del Niño, y no el verdadero Yo.)

Para ilustrar el efecto que produce en la vida cotidiana el Yo móvil, tomemos el ejemplo vulgar de una esposa encorazada. Ordinariamente, Zoe es afable, sociable y adaptable, pero en determinados momentos se vuelve muy crítica respecto de su marido. Éste es su Padre regañón. Más tarde vuelve a salir su Niño amante de la diversión, sociable y adaptado, y olvida lo que ha dicho a su marido en su estado del ego Padre. Pero él no lo olvida, y permanece cauteloso y desinteresado. Si esta secuencia se repite una y otra vez, su cautela y su desinterés se vuelven permanentes, cosa que ella no logra entender. "Nos divertimos tanto juntos", dice su Niño encantador. "¿Por qué ahora te apartas de mí?" Cuando su Niño es su verdadero Yo, ella olvida o pasa por alto lo que dijo cuando su Padre era su verdadero Yo. Así, pues, un estado del ego no guarda muy buena memoria de lo que han hecho los otros estados del ego. Su Padre pasa por alto todo lo que se han divertido, y su Niño olvida todas las críticas que ella ha hecho. Pero el Niño de Jeder (y su Adulto también) recuerda lo que dijo el Padre de ella, y vive en un estado de constante recelo ante la posibilidad de que vuelva a ocurrir.

Jeder, por otra parte, puede ocuparse mucho de ella en su estado del ego Padre, pero su Niño puede quejarse de ella y gimotear. Su Padre, pasando por alto y olvidando lo que ha hecho su Niño, puede entonces reprocharle su ingratitud "después de todo lo que ha hecho por ella". Ella puede apreciar lo que él ha hecho, pero vive recelosa esperando la próxima salida del Niño de él. El Padre de Jeder piensa que él mismo, su verdadero Yo, ha sido siempre considerado con ella, lo cual es verdad. Pero también es verdad que cuando actúa su Niño gimoteante, ése también es él mismo, su verdadero Yo. Así, pues, a base de que un estado del ego o del verdadero Yo olvide lo que han hecho los otros, Jeder puede mantener en funcionamiento su guión sin tener que hacerse responsable de ello. Su padre puede decir: "¡Siempre he sido tan amable con ella! No sé por qué ella actúa de esta manera.

Yo no hice nada para provocarlo. Desde luego, las mujeres son divertidas". Su Padre olvida cómo la ha provocado su Niño, pero ella, que es la víctima, no lo olvida. Estos dos ejemplos explican la tenacidad de las posiciones de "bienestar" descritas en el Capítulo 5, Sección F.

Ahora que está claro el principio, podemos dar un ejemplo más gráfico. A este cambio tan descuidado o irresponsable de un estado del ego a otro podríamos llamarlo un "viaje del ego", pero como este término, en la jerga de los hippies, equivale a una baladronada, mejor será que tengamos la cortesía de dejárselo a ellos y de buscar otro nombre para los estados cambiantes del ego. Por lo tanto titularemos la siguiente anécdota de este modo: "Aminta y Mab, o un Viaje PAN a través de la Psique".

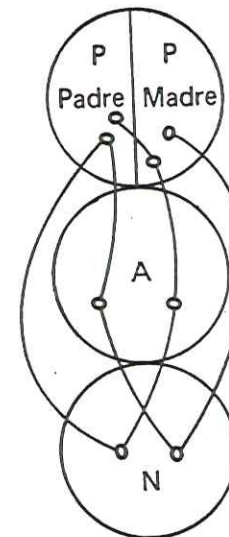
Mab y su madre se ponían tan nerviosas la una a la otra que Mab se fue a pasar el fin de semana en casa de una amiga en otra ciudad. Su madre la localizó por teléfono y le dijo: "Si no estás aquí el domingo por la mañana, no te dejaré entrar en casa". O sea que Mab volvió el domingo por la noche. Su madre se negó a dejarla entrar y le dijo que se tendría que buscar un apartamento. Mab pasó aquella noche en casa de una vecina amiga suya. El lunes por la mañana su madre la llamó y la perdonó. Mab explicó este episodio al Dr. Q., junto con otros ejemplos de la inconsecuencia de su madre. Algunas de las historias no estaban claras en absoluto, o sea que el Dr. Q. decidió hablar con Mab y con su madre juntas, para ver si podía averiguar lo que pasaba en realidad.

En cuanto se sentaron, Aminta, la madre, abrió el fuego con un Padre fuerte, criticando con aire virtuoso a Mab porque era una desaseada, una irresponsable que fumaba marihuana, y por otras cuestiones que suelen ser objeto de disputas entre las madres y las hijas de dieciocho años. Durante el recital, Mab al principio estaba sentada con una ligera sonrisa, como diciendo: "¡Ya está otra vez!" Luego se puso a mirar a lo lejos, como diciendo: "No puedo soportarlo más". Después de eso levantó los ojos al techo, como diciendo: "¿No va a bajar nadi a salvarme?" Aminta no prestaba atención a las respuestas de Mab, y siguió adelante con su retahíla.

Cuando ésta se hubo agotado, Aminta cambió de canción. Empezó a hablar de lo mal que lo estaba pasando;

no de una manera animada y gimoteante, sino dando una opinión Adulta y realista sobre sus problemas conyugales, que el Dr. Q. conocía bien. A la sazón, Mab se volvió y miró directamente a su madre con una expresión completamente nueva, como diciendo: "Después de todo, es una persona real". Mientras hablaba Aminta, el Dr. Q. pudo seguir la pista de sus cambios de estado del ego momento a momento, basándose en el conocimiento detallado que tenía del historial y las experiencias de ella. En un momento dado, ella repitió la misma secuencia que había interpretado durante el episodio del fin de semana, empezando con su Padre enojado (que echaba a Mab de casa), y luego ablandándose al aparecer su Padre tierno (preocupado porque su "niña" debía de estar vagando por la ciudad sin ningún sitio donde reclinar la cabeza). Después de esto vino más Adulto, luego el Niño impotente y más tarde otra vez el Padre enojado.

Para representar estos viajes puede trazarse una línea que recorra los estados del ego de Aminta, como en la figura 13. Empezando por PP (Padre Padre), pasamos a



Un viaje PAN a través de la Psique

FIG. 13

continuación a N (Niño), y luego volvemos a PP. Al seguir escuchando, la línea siguió el curso que aparece en el diagrama, de PP a A y a N, y de nuevo a PM. De esta manera podemos seguir el Viaje PAN de Aminta mientras ella pasa de un círculo a otro.

La pregunta es: ¿qué representa esta línea? Representa el sentimiento del Yo de Aminta, un sentimiento que no reside en un estado determinado del ego, sino que puede pasar libremente de uno a otro, llevado por la "Catexis libre". Fuera cual fuera el círculo en el que se encontrara en cada momento, ella sentía que el que hablaba era su "verdadero Yo". El curso o lugar de la catexis libre es una línea continua. Aminta no se da cuenta de que "ella" está cambiando o de que su conducta cambia momento a momento, porque el sentimiento "Ésta soy realmente yo" la acompaña siempre. Así, pues, cuando decimos que "ella" pasaba de un estado del ego a otro, queremos decir que lo hacía su catexis libre, llevando consigo un sentimiento constante de verdadero Yo. Para "sí misma", ella parecía la misma persona consistente todo el rato, pero cambiaba tanto de una fase a la siguiente que a otro le habría parecido como si allí (en su cabeza) hubiera varias personas diferentes, que hablaran por turnos. Así se lo parecía a Mab, y por eso no podía entenderse con su madre. No podía tener un sentimiento de consistencia que le permitiera predecir cómo actuaría o respondería Aminta a cada momento, para poderse adaptar al estado de ánimo de su madre. Y la conducta de Mab a veces parecía igualmente arbitraria a su madre.

Como tanto Aminta como Mab comprendieron sus propios estados del ego, no les fue difícil aclarar la situación, y a partir de entonces se llevaron mejor.

La conducta de Clara, descrita en la sección anterior, ilustra de otra manera cómo la falta de reconocimiento entre los diferentes estados del ego tiene un efecto profundo en todo el curso vital de la persona, y también del cónyuge y de los hijos. Allí actuaban simultáneamente dos estados del ego, uno que escuchaba con simpatía, y el otro que hacía muecas, pero se ignoraban cuidadosamente como dos extraños suspicaces, aunque llevaban cuarenta y cinco años encerrados en el interior del mismo barco.

Otra variante interesante se da cuando la persona se niega a reconocer su propia conducta incluso ante sí mismo. (Esto también lo hemos mencionado hacia el final del Capítulo 5.) Así, pues, un hombre puede continuar diciendo sinceramente que conduce bien, aunque tenga por lo menos un accidente serio cada año, y una mujer puede sostener que es una buena cocinera aunque suela quemársele la comida. La sinceridad proviene del hecho de que el Adulto en cada caso es un buen conductor o una buena cocinera, y los accidentes son ocasionados por el Niño. Como estas personas tienen una gruesa y rígida barrera entre los dos estados del ego, el Adulto no presta atención a lo que ha hecho el Niño, y puede decir verdaderamente que "Yo (mi Yo Adulto) nunca he cometido un error". Lo mismo puede ocurrirles a personas que son menos compactas y actúan bien cuando están sobrias (cuando domina el Adulto) pero cometen errores cuando beben (cuando domina el Niño). Algunas de éstas incluso pierden el sentido cuando beben, de manera que el Adulto es totalmente inconsciente de lo que han hecho en estado de intoxicación, y de esta manera pueden mantener la ficción de la decencia de una manera hermética y alcohólica. Esto puede ocurrir a la inversa en una persona que es ineficaz en el estado Adulto, pero que tiene un Niño productivo. Así como las personas "malas" no entienden las reprimendas o críticas que reciben por sus locuras, estas personas "buenas" son incapaces de aceptar elogios por lo que hacen, o sólo lo hacen por cortesía. El Adulto en realidad no sabe de qué está hablando la gente cuando dicen que las creaciones del Niño son muy valiosas, pues el Adulto estaba fuera de juego cuando fueron creadas.

También hemos hablado antes de la mujer rica que no se vuelve pobre cuando pierde su dinero, y del hombre pobre que no se vuelve rico cuando obtiene algún dinero. En esos casos, el Niño sabe por sus directrices de guión si es rico o pobre, y el mero dinero no va a cambiar su posición. De modo semejante, el Niño del hombre sabe si él es un buen conductor o no, y el de la mujer si ella es o no una buena cocinera, y unos cuantos accidentes o comidas estropeadas no van a cambiar la opinión del Niño.

Generalmente, la posición después de un viaje PAN es de suave desconocimiento. "Así yo estoy bien. Mi propio

Padre no se dio cuenta de que yo estuviera haciendo algo, o sea que no sé de qué estás hablando." En estos casos, hay una clara inferencia de que la otra persona no está bien, por reaccionar ante una conducta censurable. Esto es una camiseta de emergencia que dice delante: "Yo me perdono", y detrás: "¿Por qué no puedes perdonarme tú?"

Hay un remedio sencillo para esta inconsciencia tan corriente, en un estado del ego, de lo que han hecho los otros estados del ego. Para el Adulto consiste en recordar y asumir la plena responsabilidad de las acciones de todos los Yo reales. Esto acabará con los cortes ("¿Quieres decir que yo hice eso? ¡Debía de estar loco!") y los sustituirá por afrontamientos. ("Sí, recuerdo haber hecho eso, y fui realmente yo quien lo hizo", o, mejor aún, "Procuraré que no vuelva a ocurrir.") Es evidente que esta sugerencia tiene muchas implicaciones legales, pues tendería a eliminar el cobarde y conveniente recurso de la enajenación mental ("Cerebro de Madera", o "No puedes culparme a mí por lo que hizo el yo").

C. Fascinación e impresión

Las dificultades de Neville y su mujer, Julia, servirán para ilustrar mejor estos conceptos. Neville tenía un lunar en la mejilla izquierda que ejercía una fascinación morbosa sobre el Niño de Julia. Durante su noviazgo, ella consiguió reprimir la ligera repulsión que le producía aquella mancha, pero con el tiempo se le hizo cada vez más enojosa, hasta el punto de que, al terminar la luna de miel, le era casi imposible mirar directamente a la cara de su marido. No le habló de aquel malestar por miedo de herir sus sentimientos. No se le ocurrió sugerirle que se lo hiciera quitar, sino que decidió que una intervención meramente sustituiría el lunar por una cicatriz, que tal vez encontraría más desagradable, o sea que no dijo nada.

Neville, por su parte, era muy aficionado a extraer espinillas, y siempre que estaban echados los dos desnudos inspeccionaba el cuerpo de su mujer, y si encontraba cualquier bultito en su piel, sentía grandes deseos de reventárselo con las uñas. Julia consideraba que esto era

una intrusión muy desagradable en su persona. A veces los deseos de él eran tan grandes y las objeciones de ella tan vehementes que acababan separándose malhumorados.

Con el tiempo, además, descubrieron que tenían una desafortunada diferencia en sus gustos sexuales, que al principio parecía trivial, pero que más tarde se convirtió en una grave materia de desavenencia. A Neville, que había sido criado por una niñera en las Indias Occidentales, le entusiasaban los delantales y las sandalias, mientras que Julia, siguiendo el ejemplo de su madre y su hermana, prefería vestir con más elegancia y llevar tacón alto. Neville tenía, en realidad, algo así como el fetichismo de las sandalias, mientras que Julia tenía el "contrafetichismo" de los tacones altos; ella quería que su forma de vestir excitara a los hombres. De ahí que, cuando accedía a los deseos de Neville y se ponía sandalias, se quedaba fría, mientras que si circulaba por la casa con tacones altos, él se quedaba frío. Así, pues, aunque vistos desde fuera parecían una pareja feliz, su unión estaba seriamente perturbada por aparentes trivialidades basadas en experiencias muy tempranas. Esto era particularmente doloroso porque ellos habían creído que constituirían una pareja ideal, según los criterios sociales y psicológicos convencionales de una computadora.

La fascinación se da en animales inferiores, y también en niños de corta edad. Los Niños de Neville y de Julia continuaban fascinados (positivamente en el caso de él, negativamente en el de ella) por las pequeñas manchas de la piel, después de haber crecido ambos. La impresión se ha estudiado principalmente en los pájaros, que toman por su madre a cualquier objeto que se les enseñe durante los primeros días de su existencia fuera del huevo. Así, los patos pueden ser "impresionados" o excitados por un trozo de cartón coloreado, y seguirán su rastro como si fuera su madre. Los fetiches sexuales, que también surgen muy pronto en la vida, ejercen una influencia semejante en los hombres, mientras que las mujeres pueden volverse aficionadas a contrafetiches cuando descubren que éstos son sexualmente excitantes para los hombres que las rodean.

Las fascinaciones y los fetiches están muy hondamente asentados, y pueden alterar gravemente el suave curso

de la vida de aquellos que los padecen, tanto como pueda hacerlo el vicio de las drogas. A pesar de todos los intentos de dominio racional Adulto, el Niño siente una repulsión o una atracción casi irresistible por un objeto específico, y en consecuencia puede hacer sacrificios completamente desproporcionados para evitarlo o conseguirlo. De ahí que las fascinaciones y los fetiches puedan tener un papel importante a la hora de determinar el desenlace de un guión, particularmente en la selección de los destinados a representar los personajes principales. Éste es otro factor que disminuye la capacidad del individuo para decidir por sí mismo cuál será su destino.

El remedio para las fascinaciones es hacerse consciente de ellas, hablar de ellas, y decidir si uno puede vivir con ellas. La última parte puede hacerse por medio de "conciliaciones cerebrales" (diálogos internos entre el Adulto y el Niño, en este caso dejando al margen al Padre hasta que los otros dos se entiendan claramente el uno al otro). Después de eso, puede permitirse al Padre que diga lo suyo. Si la persona decide dentro de su cabeza que puede vivir cómodamente con una fascinación negativa —por ejemplo, una chica con un defecto físico—, muy bien. Si no, entonces o se ha de buscar un remedio o un nuevo compañero. Él no puede darse cuenta, sin una cantidad considerable de análisis de sus pensamientos y sentimientos, de hasta qué punto una sola cosa puede estar afectando a sus reacciones, generalmente a consecuencia de sus propias experiencias tempranas. Por otra parte, una fascinación positiva puede esclavizarlo más allá de los límites de la razón, y debería estudiarse con el mismo cuidado. Exactamente lo mismo se aplica a las mujeres que están fascinadas por las imperfecciones de sus hombres.

El remedio para los fetiches es parecido. Pero como aquí está activamente implicada otra persona, hay también otras posibilidades útiles. Puede haber un acuerdo para darse mutuas satisfacciones, y el fetiche puede llegar a desaparecer felizmente con el transcurso del tiempo.

D. EL OTRO INDIVIDUO

Además de las peculiaridades biológicas del organismo humano descritas hasta ahora (el rostro plástico, el yo móvil, la fascinación y la impresión), hay posibilidades más impalpables que pueden tener un efecto igualmente profundo sobre la vida humana. La primera de éstas es la percepción extrasensorial. Si las tarjetas del Dr. Rhine⁵ están enviando señales que no pueden ser recibidas por la actual generación de instrumentos físicos, pero pueden ser recogidas por una mente humana suficientemente afinada, eso es evidentemente una cuestión de importancia considerable, aunque no necesariamente decisiva. Si existen esas señales, su reconocimiento objetivo sería interesante al principio principalmente por razones sensacionistas, y los suplementos dominicales se pondrían las botas. Las ulteriores consecuencias de un descubrimiento como éste no pueden preverse hasta que se produzca. Sin duda interesaría a los militares, que ya están investigando este campo, especialmente si pudiera elegirse el objetivo, como en el caso del detonador de la bomba atómica y de hidrógeno a larga distancia, que podría lanzarse contra fábricas y depósitos de un enemigo potencial.

La telepatía tendría una importancia mucho mayor si existiera. Si una mente humana puede enviar mensajes legibles a otra, y pudiera inventarse un medio objetivo de dirigir y registrar estos mensajes, eso ayudaría a entender muchas cosas sobre la conducta humana. Ésta es la segunda posibilidad. "Fenómenos telepáticos", cuando se informa de ellos, parece que se dan con mucha frecuencia y claridad entre personas relacionadas íntimamente, como maridos y mujeres, o padres e hijos, que probablemente sintonizan mejor entre sí que con otros miembros de la raza humana. La telepatía sería un medio ideal para que los padres vacilantes ejercieran su vigilancia sobre la conducta de sus hijos, y evidentemente sería de interés básico para el analista de guiones si existiera. La intuición, que es una función del estado del ego Niño,⁶ a menudo está próxima a la telepatía, pues hechos bastante oscuros sobre otras personas pueden intuirse con un mínimo de indicios sensoriales.⁷

Cuando se afirma que hay telepatía, es muy frágil y se

siempre con exactitud, y depende mucho del estado de ánimo del agente y del que percibe. Factores extraños, como los retos de científicos, parecen disminuir su exactitud o abolirla del todo, según los resultados de estos retos que se han publicado.⁸ Esto no significa necesariamente que no exista la telepatía, sino que más bien nos da un indicio de su naturaleza si es que existe. Yo propondría la hipótesis siguiente, que explica con sólo una suposición importante y otra secundaria todos los descubrimientos establecidos científicamente (en su mayoría negativos). Si se da la telepatía, entonces, el niño pequeño es el más capaz de percibirla; al hacerse mayor, esta facultad se va corrompando y cada vez es menos de fiar, de manera que sólo se da esporádicamente y bajo condiciones especiales en los adultos. En lenguaje estructural, la hipótesis se enuncia así: Si existe la telepatía, es una función del Niño muy pequeño, y pronto la corrompe y debilita la interferencia del Padre y del Adulto.

En tercer lugar, igualmente interesante e importante, aunque más materialista, está la cuestión de los olores inodoros. Es sabido que el macho de la mariposa nocturna *Bombyces* puede detectar en el aire la presencia de una hembra recién salida a más de un kilómetro y medio de distancia, y que gran cantidad de machos volarán contra el viento para reunirse alrededor de una hembra enjaulada.⁹ Tenemos que suponer que la hembra desprende una sustancia olorosa que atrae a los machos mediante algo parecido al sentido del olfato. Pero aquí nos hemos de preguntar: "¿Sabe" el macho que está "oliendo" algo, o responde "automáticamente" a un elemento químico? Es probable que él no sea "consciente" de lo que pasa, sino que simplemente responda, y vuele hacia la hembra. Esto es, es atraído a través de su sistema olfativo por un olor "inodoro".

En un ser humano, la situación en lo que se refiere a los olores es ésta: 1.^a Si huele ciertos olores, como el perfume de las flores, se da cuenta de ellos y se nota conscientemente atraído por ellos. La experiencia puede dejar huellas en la memoria, y eso es todo, que sepamos. 2.^a Si huele a otros olores, por ejemplo las heces, suelen ocurrir dos cosas: a) se da cuenta de su existencia y es conscientemente repelido por ellos, y b) sin ninguna volición por

su parte, su sistema nervioso autonómico es atectado por ellos, y puede sentir náuseas o vomitar. 3.^a Podemos postular una tercera situación: en presencia de ciertas sustancias químicas, su sistema nervioso es afectado de un modo sutil sin que él huela nada ni sea consciente de ello. No me refiero ahora a sustancias tóxicas como el monóxido de carbono, sino a sustancias que estimulan a receptores específicos y dejan huellas específicas en el cerebro.

Observemos varios hechos en relación con esto: 1.^o El área olfativa del conejo contiene 100.000.000 de células olfativas, cada una con seis o doce pelos, o sea que el área receptora olfativa es igual al área total de la piel del animal.¹⁰ 2.^o Podemos suponer que en el sistema olfativo se dan descargas eléctricas mucho después de producida la adaptación a un olor dado; esto es, aunque el olor ya no puede olerse, continúa afectando a la actividad eléctrica del sistema nervioso. La evidencia experimental de esto no es decisiva, pero sí parece indicarlo.¹¹ 3.^o Los olores pueden afectar a los sueños sin ser percibidos como tales olores. 4.^o Los perfumes más provocativos sexualmente para los seres humanos tienen relación química con las hormonas sexuales. 5.^o El olor del aliento y del sudor puede cambiar con un cambio en la actitud emocional. 6.^o Los nervios olfativos acaban en el rinencéfalo, una parte "primitiva" del cerebro que tiene probablemente mucho que ver con las reacciones emocionales.

Entonces, aquí la hipótesis sería: el ser humano es estimulado continuamente por una variedad de estímulos químicos sutiles de los que no es consciente, pero que afectan a sus respuestas emocionales y a su conducta respecto a diferentes personas en diferentes situaciones. Aunque puede que haya receptores especiales (hasta ahora desconocidos) para esto, la estructura del propio sistema olfativo es suficiente para ocuparse de estos efectos. Estos estímulos pueden llamarse olores inodoros. No hay una evidencia firme de que los olores inodoros existan en realidad; pero, si existieran, explicarían convenientemente muchos fenómenos de la conducta y muchas respuestas que de otro modo son difíciles o imposibles de entender en el actual estado de nuestros conocimientos. Su influencia sobre el guión sería duradera, como en el caso de la fascinación, el fetichismo y la impresión. Los gatitos

recién nacidos pueden "oler" los pezones de su madre sin ser "conscientes" de ello, y el "recuerdo" de este olor inodoro, o algo así, evidentemente afecta su conducta para el resto de su vida.

E. *La cuenta atrás y la resaca*

La cuenta atrás y la resaca se parecen a las "estafas" conciliatorias en que se desarrollan principalmente, aunque no totalmente, bajo instrucciones de los padres. Se diferencian de las estafas en que son disparadas desde dentro más que por estímulos específicos de otras personas.

Podemos definir la cuenta atrás como el período de tiempo durante el cual un acontecimiento inminente empieza a tener una influencia independiente sobre la conducta del individuo. Esto se ve de modo muy dramático en las personas que tienen fobias, cuyo funcionamiento puede alterarse completamente durante varios días ante la perspectiva de entrar en una situación temida, por ejemplo, un reconocimiento médico o un viaje. Sin embargo, en realidad la cuenta atrás fóbica es menos perjudicial que las cuentas atrás de la vida cotidiana, que a la larga (creo yo) pueden dar lugar a enfermedades físicas "psicosomáticas".

En el caso del Dr. Q., cuando tenía que dar una conferencia profesional el martes en una ciudad distante, la cuenta atrás se iniciaba cuando el viaje inminente empezaba a estorbar sus actividades cotidianas. El jueves precedente, permanecía despierto en la cama un rato planeando lo que tenía que hacer antes de marcharse. Para recuperar los días de trabajo perdidos, tendría que ir al despacho el sábado, día que generalmente tenía libre. Hacía una lista mental de las cosas de las que habría de ocuparse el viernes, por ejemplo, recoger su billete, pues era el último día laborable antes del lunes, día en que tomaría el avión. El programa del viernes se veía ligeramente alterado por los recados que tenía que hacer, y sus visitas con sus pacientes no eran tan relajadas o productivas como de costumbre, porque tenía que acostarse antes de lo habitual para poder levantarse más temprano de lo corrien-

te el sábado. El sábado por la noche estaba ligeramente trastornado porque no había hecho el ejercicio que solía hacer los fines de semana ni había visto a su familia aquel día, y además estaba distraído con la perspectiva de hacer la maleta al día siguiente. Aunque hacer un esquema de la conferencia le ocuparía menos de quince minutos, estaba preocupado por eso durante la cena del sábado. La tarde del domingo la pasaba en la playa, pero esto no era tan relajante como de costumbre porque tenía que volver pronto a casa para hacer la maleta, cosa que alteraba su pacífica velada del domingo. El lunes tomaba el avión y aquella noche se acostaba temprano en su hotel. El martes por la mañana daba la conferencia y volvía a casa.

La expresión que aparece con más frecuencia en el relato anterior es "no como de costumbre", y el relato está salpicado de palabras modificativas como "ya que", "porque" y "pero". Todas éstas, especialmente la primera, son palabras de cuenta atrás. En resumen, para que él diera una conferencia de una hora el martes, que requería sólo quince minutos de preparación en casa, él, su familia y sus pacientes estaban en tensión con varios días de antelación: no gravemente, pero sí lo bastante como para que su conducta quedara perceptiblemente afectada.

La cuenta atrás debe distinguirse de la programación y la preparación del Adulto. Lo que hizo el Dr. Q. el jueves por la noche antes de quedarse dormido fue programar, y eso, de por sí, era un proceder Adulto. Si hubiera sido capaz de hacer planes durante sus horas de vigilia sin alterar su programa normal, a eso no lo habríamos llamado una cuenta atrás. Pero como tenía el día muy ocupado, tuvo que perder un poco de sueño el jueves por la noche, y *eso* era cuenta atrás. Algunos de los recados que hizo el viernes fueron preparación y no cuenta atrás, pues los hizo a la hora de comer, pero otros interfirieron en su programa habitual, incluida una llamada telefónica que llegó mientras estaba hablando con un paciente, que alteró su línea de pensamiento. Las alteraciones repetidas del curso de sus pensamientos formaban parte de la cuenta atrás. Por lo tanto, la programación y la preparación son actividades Adultas mientras no entren en conflicto con los patrones habituales de la persona, pero, si lo hacen, se convierten en parte de la cuenta atrás, particular-

mente si alteran al Niño (con temor, por ejemplo) o al Padre (haciéndole descuidar sus deberes habituales).

Cada hecho inminente influye de alguna manera en la conducta del individuo, pero no necesita tener un efecto *independiente* de sus patrones habituales. Por ejemplo, la mayoría de las personas están esperando a Papá Noel, como hemos visto en el Capítulo 10, pero esta espera está integrada en su forma de vivir y en su forma habitual de actuar. La pubertad inminente afecta desde mucho antes de su aparición a la vida del niño, y en cierto sentido su influencia se extiende hasta la vida intrauterina. A menudo es muy evidente que el próximo inicio de la pubertad influyó en lo que hizo ayer una niña o un chico de doce años, pero no lo hizo independientemente de todo lo demás que ocurrió, o sea que no encaja en la definición de cuenta atrás.

Es evidente que el remedio para la cuenta atrás es la organización Adulta: ordenar el tiempo de uno lo más posible para poder llevar a cabo la programación y la preparación sin alterar los patrones de conducta habituales. Además es necesario mirar hacia adelante. Después de darse cuenta de que una conferencia de una hora en una ciudad distante tenía una cuenta atrás de cinco días, el Dr. Q. ya no aceptaba estos compromisos, salvo en las ocasiones en que se acomodaba a sus planes de descanso sin tomarse cinco días para dar una conferencia de una hora.

La resaca se define como el período de tiempo durante el cual un hecho pasado tiene una influencia independiente sobre la conducta del individuo. De alguna manera, todos los acontecimientos pasados influyen en la conducta, pero la resaca se refiere sólo a aquellas ocasiones en que altera los patrones normales durante un período de tiempo apreciable en vez de ser aisimilado a ellos o excluido de ellos por la represión y otros mecanismos psicológicos.

Después de volver de dar la conferencia, el Dr. Q. tenía que poner sus cosas en orden. Tenía que contestar el correo y las llamadas telefónicas que se habían amontonado durante su ausencia, y ocuparse de los problemas acumulados que le presentaban su familia y sus pacientes. Además, tenía que hacer cuentas y escribir los recibos relacionados con su viaje. La mayor parte de esta puesta en

orden era un procedimiento Adulto, y él consiguió encararlo sin alterar su programa normal. Pero cuando uno de los recibos le fue devuelto tres semanas más tarde porque lo había presentado por duplicado en vez de por triplicado, se irritó, y esto lo distrajo ligeramente durante la hora siguiente que pasó con un paciente. Además estaba el asunto del militante negro. En el periodo de diálogo después de la conferencia, un militante negro (que además no debería haber estado allí, porque no era un terapeuta profesional) había hecho algunas preguntas y había tocado varios puntos que preocuparon al Dr. Q. durante varios días después. Aquí, el papeleo (mientras no alterara su vida habitual) era un trabajo de ordenación Adulto, mientras que su irritación a propósito de los recibos y sus conflictos con el militante negro eran parte de la resaca, en la que estaban implicados su Padre y su Niño.

Todo incluido, las actividades Adultas, junto con la programación, la preparación, la tarea en sí (la conferencia), y la ordenación, se extendieron durante un período de doce días más o menos. La cuenta atrás y la resaca, que implicaban a su Padre y a su Niño, duraron algo más. La resaca, como ocurre a menudo, fue reactivada mucho más tarde cuando recibió la carta que hablaba del recibo, que tuvo que rehacer y luego le hizo refunfunar en casa.

El remedio para la resaca es prepararse por adelantado para tolerar contratiempos triviales, y luego olvidarlos.

El episodio de la conferencia es un ejemplo de cuenta atrás y de resaca normales. Fomentadas por los padres, sin embargo, ambas reacciones pueden llegar a ser gravemente perturbadoras y pueden contribuir al desenlace del guión, particularmente si se trata de un guión trágico. Cualquiera de ellas, de forma exagerada, puede llevar al alcoholismo, la psicosis, el suicidio o incluso el homicidio. Así, la cuenta atrás previa a un examen, o la resaca tras la impotencia, puede contribuir al suicidio de un adolescente, y la cuenta atrás del miedo a las tablas contribuye a que actores y vendedores beban demasiado. A continuación damos un ejemplo de resaca inspirada por un guión.

Un ejecutivo de veintitrés años llamado Cyril vino a hacerse un tratamiento, quejándose sobre todo de que padecía diarrea. Un día, en el grupo, mencionó que tenía difi-

cultad para quedarse dormido por la noche. Yacía despierto repasando sus decisiones y sus conciliaciones con el personal, hallando defectos en lo que había hecho, y contando los cupones de culpabilidad, amor propio herido y enojo que había recogido durante el día. A juzgar por su historia infantil, era evidente que todo esto lo hacía bajo una directriz de guión dada por su madre. Esta resaca duraba más o menos una hora, o, en ocasiones especiales, dos o tres horas, antes de que pudiera quedarse dormido. El terapeuta y los demás miembros del grupo le dieron permiso para acabar su día de trabajo sin resaca, e irse directamente a dormir cuando quisiera, contra la oposición de su Padre crítico y regañón, y cesaron los insomnios. Poco después de esto, por razones que nunca quedaron claras, cesó también su diarrea, y dos meses más tarde terminó su tratamiento.

Aunque la cuenta atrás y la resaca pueden, cada una sola, causar molestias a las personas que tienen guiones fuertes, en la mayoría de los casos una o la otra se pueden tolerar sin consecuencias graves. En cambio, puede ser peligroso para casi todo el mundo si la resaca del último acontecimiento se superpone a la cuenta atrás del próximo. Esto suele verse mucho en los síndromes de "exceso de trabajo"; de hecho, ésta es una buena definición del exceso de trabajo. Por grande que sea la carga, mientras pueda hacerse el trabajo sin que se dé esta superposición, no hay exceso de trabajo (mental). Si se da esta superposición, entonces la persona tiene un exceso de trabajo, por pequeña que en realidad sea la tarea. Desde ayer, su Padre le importuna con culpabilidades y dudas: no debería haber hecho *esto*, qué pensarán de él, por qué no lo hizo de la otra manera; y mientras todo esto le da vueltas en la cabeza como si fuera una cerveza rancia, su Niño está preocupado por el día de mañana: qué errores podría cometer, qué pueden hacerle, qué le gustaría hacerles. Estos pensamientos tan agrios andan chapoteando en medio de los otros hasta formar una mezcla poco apetitosa y muy deprimente. Un ejemplo:

Pebble, el contable, trabaja hasta altas horas de la noche preparando el informe anual. Las cifras no casan, y después de llegar a su casa permanece despierto en cama preocupado por esto. Cuando por fin se queda dormido, las

cifras todavía flotan ante él en sueños y visiones inquietantes. Cuando se levanta a la mañana siguiente, no se ha arreglado nada, y la resaca del trabajo de la noche pasada está todavía con él. Ahora empieza a preocuparse por lo que va a hacer hoy en la oficina, porque mientras tanto deben continuar sus tareas regulares, y la cuenta atrás lo atenaza fuertemente mientras trata de charlar con su familia durante el desayuno. Y por debajo de estas urgencias, en una escala de tiempo más larga, está la resaca de los errores que cometió en el informe del año anterior, que le ganaron una reprimenda del jefe; y la temerosa cuenta atrás de lo que puede ocurrir en la junta anual de este año ya le está revolviendo el estómago. Mientras tanto, con la mente atenazada por estas superposiciones, no le quedan tiempo, energías o motivaciones para su vida personal, y empiezan a ir mal las cosas en casa. Sus relaciones familiares no se ven ayudadas por su irritabilidad, su desgana y su pesimismo.

En la mayoría de estos casos, el desenlace será determinado por el equilibrio entre el Padre impulsor y duro de Pebble y su Niño enojado y deprimido. Si el Padre es más fuerte, él hará su trabajo y luego se derrumbará e ingresará en un hospital con una depresión agitada. Si prevalece su Niño, empezará a actuar de manera extraña y abandonará la tarea antes de terminarla, y revelará un estado esquizoide o esquizofrénico. Si su Adulto es más fuerte que ambos, puede esforzarse por hacerlo y luego caer en un estado de fatiga hasta que se recupere con unos días de descanso o de vacaciones. Sin embargo, incluso en estos casos favorables, si la tensión sigue un año tras otro, él puede acabar con una incapacidad física crónica. De acuerdo con la información de que disponemos en la actualidad, será un buen candidato a una úlcera o a una alta presión sanguínea.

La amenaza en la posición de Pebble reside en su manera de estructurar el tiempo. Como veíamos en el Capítulo 10, hay dos maneras de fijar el tiempo para una tarea. Una cosa es el tiempo de Meta: "Trabajaré hasta acabar esto (por mucho tiempo que tarde)". Otra es el Tiempo de Reloj: "Trabajaré hasta las doce de la noche (y entonces lo dejaré como sea)". Pebble no podía acabar ni dejarlo. Estaba en un Tiempo de "Date prisa". Tenía que

terminar determinada tarea en un tiempo determinado, y esta combinación forzada del Tiempo de Meta y el Tiempo de Reloj a menudo plantea un problema casi imposible. Esto se da en el cuento en que la niña tiene que separar el grano de la paja antes del amanecer. Podría hacerlo todo si tuviera bastante tiempo, o podría hacer cierta cantidad trabajando hasta el amanecer, pero para hacerlo todo dentro del límite de tiempo necesitaba la ayuda mágica del hada o del elfo o de los pájaros o las hormigas. Pebble no tiene elfos u hormigas ni ninguna otra ayuda mágica, o sea que sufre el castigo que habría sufrido la niña si hubiera fracasado: pierde la cabeza.

El remedio para las superposiciones es una cuestión le aritmética. Cada persona tiene una clase de "tiempo de cuenta atrás" y "tiempo de resaca" establecida para diferentes tipos de situaciones. Habría que hacer la lista de estas situaciones: peleas domésticas, exámenes o audiencias, callejones sin salida en el trabajo, viajes, visitas a o de parientes, etc. Los dos tiempos de preocupación se habrían de calcular teniendo en cuenta las experiencias tenidas en cada tipo de situación. Con la información a mano, la prevención de la superposición se reduce a un simple cálculo. Si la resaca prevista para la situación A es de x días, y la cuenta atrás prevista para la situación B es de y días, entonces, la fecha que se fije para B debe ser por lo menos $x + y + 1$ días después de la fecha de A. Si ambos acontecimientos pueden preverse, esto es fácil de arreglar. Si A no puede preverse, debe posponerse la fecha de B. Si eso no es práctico, la segunda alternativa sería apresurarse con B para pasar por ambas situaciones, A y B, con el intervalo de superposición más corto posible, esperando lo mejor. Si B no puede moverse, las únicas alternativas que quedan son hacerse a la idea o salir corriendo.

Las madres de niños pequeños, en su mayoría, son los mejores ejemplos de personas que consiguen hacerse a la idea y no salir corriendo. Con una capacidad de reacción sorprendente, asimilan cantidad de pequeñas resacas y de cuentas atrás cotidianas en su vida de cada día. Si no consiguen hacerlo, se sienten acosadas, y la sensación de estar acosado es la primera señal de superposición inmanejable, y el primer indicio de que se necesitan unas

vacaciones. La superposición estorba la actividad sexual en ambos sexos, haciendo de anafrodisíaco. A la inversa, el sexo es un antídoto excelente para las superposiciones, y para muchas parejas, una semana, o incluso un fin de semana lejos de los niños restaura el deseo y la potencia sexuales, y reemplaza a las resacas y las cuentas atrás con fogosidad y esplendor. La mayor parte de las resacas y cuentas atrás normales duran unos seis días, de manera que unas vacaciones de dos semanas permiten que desaparezcan las resacas superficiales, dejando después unos días de vida libre de cuidados antes de que las cuentas atrás empiecen a insinuarse en momentos de descuido y vuelvan a hacerse dueñas de la situación. Sin embargo, para la asimilación de resacas más crónicas y cuentas atrás más profundas y reprimidas, probablemente son necesarias unas vacaciones de seis semanas como mínimo. Esto antiguamente se hacía de una manera mucho más pacífica, cuando el mes en Europa estaba enmarcado entre dos travesías marítimas muy descansadas de seis o siete días, que ahora, con los aviones reactores y sus retrasos, que constituyen de por sí unas experiencias agotadoras.

Soñar es probablemente el mecanismo normal para ajustar la resaca y la cuenta atrás. Así ocurre que las personas que son privadas, de forma experimental o como castigo, de la oportunidad de soñar acaban cayendo en un estado parecido a la psicosis.¹² De ahí que el sueño normal sea importante para prevenir la superposición y sus malos efectos. Como los sedantes del estilo de los barbitúricos reducen la cantidad de sueño REM en favor de otros estadios del sueño, no favorecen la asimilación de la resaca y la cuenta atrás; en consecuencia, pueden "depositar" la superposición no asimilada en alguna parte del cuerpo, acabando por producir un trastorno "psicosomático".¹³ Eso, sin embargo, a veces puede ser preferible a los efectos de un insomnio largo y prolongado.

Muchos filósofos de la vida han recomendado "vivir al día". Esto no debería significar vivir sólo para el momento, o vivir sin organización o sin hacer planes para el futuro. Muchos de estos mismos filósofos, como William Osler,¹⁴ eran personas sumamente organizadas y su carrera estuvo planeada con gran éxito. En el lenguaje actual, vivir al día significa vivir una vida bien planeada y organi-

zada, y dormir bien cada noche, de manera que el día termine sin cuenta atrás, porque el día de mañana está bien planeado, y empieza sin resacas, porque ayer fue un día bien organizado. Ésta es una manera excelente de superar las tareas que, si no, podrían surgir de un mal guión, y una manera igualmente buena de llevar a una feliz realización un guión bueno.

F. *El pequeño fascista*

Todos los seres humanos parecen tener un pequeño fascista dentro de la cabeza. Éste proviene de los estratos más profundos de la personalidad (el Niño que hay en el Niño). En las personas civilizadas, suele estar profundamente enterrado bajo una plataforma de ideales sociales y de entrenamiento social, pero si se dan los permisos y las directrices adecuadas, como ha mostrado una y otra vez la historia, puede liberarse y aparecer en todo su esplendor. En la porción menos civilizada de la población, es expuesto y fomentado abiertamente, y sólo espera ocasiones adecuadas para manifestarse periódicamente. En ambos casos es una fuerza importante a la hora de llevar a la práctica un guión; en el primer caso, de un modo secreto, sutil y mediando la negación; en el segundo caso, siendo reconocido crudamente y hasta con orgullo. Pero puede decirse que todo el que no sea consciente de esta fuerza de su personalidad ha perdido el dominio de la misma. No se ha enfrentado consigo mismo, y no puede saber a dónde se encamina. Un buen ejemplo de esto se dio en una reunión de "conservacionistas" en la que Conservo comentó lo mucho que admiraba a cierta tribu de Asia por lo bien que cuidaba sus recursos naturales, "mucho mejor que nosotros". Un humanista respondió:

—Sí, pero ellos tienen una terrible tasa de mortalidad infantil.

—Jo, jo —dijo Conservo, y varios otros se le unieron—. Pues mucho mejor, ¿verdad? Ahora hay demasiados niños.

Un fascista puede definirse como una persona que no tiene ningún respeto por el tejido vivo y lo considera como su presa. Esta actitud arrogante es sin duda una reliquia

de la prehistoria de la raza humana, que todavía vive en el gusto por el canibalismo y en el placer de la matanza. Para los antropoides carnívoros de las cavernas, la crueldad significaba eficacia y la voracidad era producida por el hambre. Pero a medida que la mente y el cerebro humanos fueron evolucionando, gracias a la selección natural, estas características fueron desapareciendo. Como ya no eran necesarias para la supervivencia, se fueron desligando de su objetivo original de conseguir carne para comer, y degeneraron hasta convertirse en fines en sí mismas, lujos que a menudo se permitían algunos y de los que disfrutaban a expensas de otros seres humanos. La falta de compasión se convirtió en crueldad, y la voracidad en explotación y robo. Como la presa —la carne, y especialmente la carne humana— había sido sustituida en gran medida por productos para llenar el estómago que presentaban menor resistencia, empezó a ser utilizada para satisfacer hambres psicológicas. Los placeres de la tortura reemplazaron o precedieron a los placeres de la comida, y "Jo, jo" superó a "Nam, ñam". Se volvió menos importante matarle (a él o a ella) que oírle chillar y verlo arrastrarse. Esto se convirtió en la esencia del fascismo —una banda de piratas en busca de una presa, macho o hembra, a la que poder atormentar o ridiculizar—, cuyo arte reside en poner de relieve la debilidad de la víctima.

Hay dos subproductos del rebajamiento, ambos ventajosos para el agresor. El efecto biológico es el placer y la excitación sexuales, con la víctima disponible para entregarse a las perversiones más ingeniosas, la favorita de las cuales es la violación anal. La tortura provoca una intimidad peculiar entre el torturador y la víctima, y una penetración profunda de cada uno de los dos en el espíritu del otro, intimidad y penetración que, de otro modo, a menudo faltaría en la vida de ambos. El otro subproducto es puramente comercial. La víctima siempre tiene cosas de valor que pueden dar un beneficio. Para los caníbales puede ser la fuerza derivada de órganos mágicos como el corazón o los testículos, o incluso la oreja. Para pueblos más adelantados, la grasa puede usarse para hacer jabón, y los dientes de oro pueden salvarse. Estos réditos se explotan cuando ha remitido el furor del encuentro personal, y se "funden" en el anonimato.

A medida que crece el embrión humano, vuelve a vivir todo el árbol evolutivo. A veces queda en suspenso, y nace con restos de etapas antiguas, por ejemplo, con hendiduras de agallas. Al crecer los niños, reviven la prehistoria de la raza humana y pasan por las etapas de caza, y siembra y manufactura, y pueden quedarse en cualquiera de ellas. Pero todo el mundo conserva algún vestigio de todas.

El pequeño fascista que hay en cada ser humano es un pequeño torturador que pone de relieve la debilidad de sus víctimas y disfruta con ella. Si esto sale abiertamente, él es uno de esos que dan patadas a los cojos, pegan a los otros y violan a las mujeres, a veces con alguna excusa u otra, como la dureza, la objetividad o la justificación. Pero la mayoría de las personas reprimen estas tendencias, pretenden que no las tienen, las excusan cuando enseñan la oreja, o las cubren y disimulan con miedo. Algunos incluso tratan de mostrar su inocencia convirtiéndose voluntariamente en víctimas en vez de agresores, basándose en el principio de que es mejor derramar la sangre de uno que la de los demás, pero siempre ha de haber sangre.

Estos forcejeos primitivos se entrelazan con los requerimientos, preceptos y permisos del guión, y forman la base de los juegos de "tejido" o de tercer grado que hacen brotar sangre. El que pretende que estas fuerzas no existen se convierte en su víctima. Todo su guión puede convertirse en un proyecto para demostrar que él está libre de ellas. Pero como lo más probable es que no lo esté, esto es una negación de sí mismo, y por lo tanto de su derecho a un destino elegido por él. La solución no es decir, como hacen muchos: "Es terrible", sino: "¿Qué puedo hacer a este respecto y qué puedo hacer con ello?" Es mejor ser un mártir que ser un troglodita, esto es, un hombre que se niega a creer que ha superado a sus antepasados simiescos, porque aún no lo ha hecho, pero conocerse a sí mismo es mejor todavía.

Es importante darse cuenta de que ciertos aspectos "genocidas" de la naturaleza humana han permanecido invariables durante los últimos cinco mil años sin tener en cuenta la evolución genética que se ha verificado durante este periodo; además permanecen inmunes a las influen-

cias ambientales y sociales. Uno de ellos es el prejuicio contra los pueblos más oscuros, que ha persistido invariable desde los primeros tiempos históricos del antiguo Egipto, cuyo "miserable pueblo de Cush" está todavía representado por la población negra oprimida en todo el mundo.¹⁵ Otro es la guerra de "exploración y destrucción". Por ejemplo:

«234 Vietcongs caen en una emboscada y mueren» y «237 aldeanos muertos en Viet Nam». (Procedentes de informes del Ejército de los Estados Unidos de 1969.)

Comparemos: «Yo destruí con mis armas a 800 de sus soldados; quemé a sus populachos en las llamas; deshonoré a sus mozos y a sus doncellas. Amontoné en una colina 1.000 cadáveres de sus guerreros. El primero de mayo, maté a 800 de sus combatientes, quemé sus muchas casas, deshonoré a sus mozos y doncellas», etc. (De los Anales de Assur-Nasir-Pal, Columna II, alrededor del 870 antes de C.)

Así, pues, durante por lo menos 2.800 años, ha habido hombres dispuestos a llevar la cuenta de sus víctimas, y ansiosos de hacerlo. Los buenos acaban siendo "bajas"; los malos, "cuerpos", "muertos" o "cadáveres".

G. El valiente esquizofrénico

Además de las características biológicas y psicológicas del organismo humano que permiten que el guión programado de antemano se convierta en el amo del destino personal, las sociedades están montadas de manera que fomentan esta falta de autonomía. Esto se hace mediante el contrato social conciliatorio, que dice: "Tú aceptas mi persona o autopresentación", y yo aceptaré la tuya". Cualquier abrogación de este contrato, salvo que sea una específicamente permitida en un grupo dado, se considera una grosería. El resultado es una falta de confrontación: con otros y confrontación con uno mismo, porque tras este contrato social está oculto un contrato individual entre los tres aspectos de la personalidad. El Padre, el Niño y el Adulto acuerdan aceptar sus autopresentaciones respectivas, y no todo el mundo tiene el valor suficiente

para cambiar ese contrato consigo mismo cuando es aconsejable hacerlo.

La falta de confrontación se ve con gran claridad en el caso de los esquizofrénicos y sus terapeutas. La mayoría de los terapeutas (según mi experiencia) dicen que la esquizofrenia es incurable. Con eso quieren decir: "La esquizofrenia es incurable con mi tipo de terapéutica psicoanalítica, y estoy perdido si tengo que intentar otra cosa". De ahí que se deciden por lo que ellos llaman "hacer progresos", y, como dice el conocido fabricante de electricidad, el progreso es su principal producto. Pero el progreso significa meramente hacer que el esquizofrénico viva con más valentía en su mundo loco, en vez de hacerle salir de él; así que la tierra está llena de valientes esquizofrénicos que viven sus guiones trágicos con la ayuda de terapeutas no tan valientes.

LEMAS
FALSOS
DE LA
TERAPIA

Otros dos lemas corrientes entre los terapeutas son también corrientes entre la población en general: "No puedes decir a las personas lo que han de hacer", y "Yo no puedo ayudarte, tú has de ayudarte a ti mismo". Estos dos lemas son completamente falsos. Uno *puede* decir a las personas lo que han de hacer, y muchas de ellas lo harán bien. Y uno *puede* ayudar a las personas, y ellas no tienen que ayudarse a sí mismas. Meramente tienen que levantarse, después de que uno las haya ayudado, e ir a ocuparse de sus cosas. Pero con lemas como éstos, la sociedad (y me refiero a *todas* las sociedades) animan a las personas a permanecer en sus guiones y a llevarlos hasta su final, a menudo trágico. Un guión meramente significa que alguien dijo a la persona lo que tenía que hacer hace mucho tiempo, y ella decidió hacerlo. Esto demuestra que uno puede decir a las personas lo que tienen que hacer, y en realidad se lo está diciendo siempre, especialmente cuando se tienen hijos. O sea que si dices a alguien que haga algo diferente de lo que le dijeron sus padres, puede que se decida a seguir tu consejo o tus instrucciones. Y es bien sabido que puedes ayudar a una persona a que se emborrache, o a que se suicide, o a que mate a otro; por lo tanto, también puedes ayudarla a que deje de beber, o deje de suicidarse, o deje de matar a otros. Indudablemente es posible dar *permiso* a las personas para que hagan ciertas cosas, o para que dejen de hacer cosas

que en su infancia les ordenaron seguir haciendo. En vez de animar a la gente a vivir valientemente en un viejo mundo desgraciado, es posible hacerles vivir felizmente en un valiente mundo nuevo.

Así, pues, hasta aquí hemos hecho la lista de siete factores que hacen posible el guión y fomentan su continuación: el rostro plástico, el yo móvil, la fascinación y la impresión, las influencias silenciosas, la cuenta atrás, y la resaca, el pequeño fascista, y la aquiescencia de las demás personas. Pero también hemos hecho una lista de remedios prácticos para cada uno de ellos. FACTORES

H. El muñeco del ventrílocuo

Al ser aceptado el psicoanálisis, éste rechazó mucho trabajo valioso que se había hecho anteriormente. Así, la libre asociación sustituyó a la introspección, que tenía una tradición de siglos. La libre asociación se ocupaba del contenido de la mente, dejando que fuera el psicoanalista quien averiguara, a partir de ahí, cómo funcionaba esa mente. Esto sólo podía hacerse cuando no funcionaba de un modo regular. No hay manera de averiguar cómo funciona una máquina cerrada (una "caja negra") mientras funcione perfectamente. Esto sólo puede averiguarse si comete errores, o si se la induce a cometer un error metiéndole una llave inglesa. Así, pues, la libre asociación sólo es tan buena como la psicopatología que hay tras ella: los cambios, las intrusiones, los deslices y los sueños.

La introspección, en cambio, levanta la tapa de la caja negra, y deja que el Adulto de la persona atisbe en su propia mente para ver cómo funciona: cómo junta las frases, de qué dirección vienen sus imágenes, y qué voces dirigen su conducta. Federn fue el primer psicoanalista, me parece, que resucitó esta tradición, y que hizo un estudio específico de los diálogos internos.

Casi todo el mundo se ha dicho "a sí mismo" alguna vez: "¡No deberías haber hecho eso!", e incluso puede haberse dado cuenta de que "él mismo" contestaba: "Pero ¡tenía que hacerlo!" En este caso, el Padre es quien dice: "¡No deberías haber hecho eso!", y el Adulto o el Niño

que. Pero ¿cómo que nacerlo? Esto reproduce exactamente algún diálogo real de la infancia. Pero, ¿qué está ocurriendo en realidad? En un diálogo interno como éste hay tres "grados". En el primer grado, las palabras pasan por la cabeza de Jeder vagamente, sin movimientos musculares, o por lo menos sin ninguno perceptible para el ojo o el oído desnudos. En el segundo grado, él puede sentir que sus músculos bucales se mueven un poco, de manera que susurra para sí, dentro de la boca; en particular, hay pequeños movimientos abortivos de la lengua. En el tercer grado, dice las palabras en voz alta. El tercer grado puede dominar en ciertos estados de alteración y hacerle andar por la calle hablando solo, con lo cual la gente vuelve la cabeza para mirarlo y probablemente piensan que está "loco". Hay además un cuarto grado, en el que una de las dos voces internas se oye como si viniera de fuera del cráneo. Ésta es generalmente la voz del Padre (en realidad la voz de su padre o de su madre) y éstas son alucinaciones. Su Niño puede contestar o no contestar a las voces Paternas, pero en cualquier caso éstas afectan algún aspecto de su conducta.

Se piensa que las personas que "hablan solas" están locas; casi todo el mundo tiene un requerimiento que le invita a no escuchar las voces que hay en su cabeza. Ésta es una facultad que puede recuperarse rápidamente, sin embargo, si se da el permiso adecuado. Entonces casi todo el mundo puede escuchar sus propios diálogos internos, y ésta es una de las mejores maneras de descubrir los preceptos Paternos, el patrón Paterno, y los mandos de guión.

Una chica sexualmente excitada empezó a rezar dentro de su cabeza para ser capaz de resistir la seducción de su novio. Oyó claramente cómo la dirigía su precepto Paterno: "Sé una niña buena, y cuando tengas una tentación, reza". Un hombre se metió en una pelea en un bar y ponía mucho cuidado en pelear con maestría. Oyó claramente la voz de su padre que decía. "¡No mandes los puñetazos por telégrafo!", lo cual era parte del patrón de su padre: "Así es cómo se pelea en un bar". Se metió en la pelea porque la voz de su madre dijo provocativamente: "Eres igual que tu padre; algún día te romperán los dientes en una pelea de taberna". En el momento crítico, un

especulador de Bolsa oyó un susurro demoníaco que le decía: "No vendas, compra". Abandonó la campaña que tenía cuidadosamente planeada, y perdió todo su capital. "Ja, ja", dijo.

La voz Paterna ejerce la misma clase de dominio que un ventrílocuo. Se hace cargo del aparato bucal de la persona, y él se encuentra diciendo palabras que vienen de otro. A no ser que entre en escena el Adulto, él sigue las instrucciones dadas por esta voz, de manera que su Niño actúa exactamente igual que el muñeco de un ventrílocuo. Esta capacidad de suspender la voluntad propia, generalmente sin darse uno cuenta de lo que ha ocurrido, y de dejar que otro se apodere de los músculos bucales y de los otros músculos del cuerpo, es lo que permite que el guión empiece a dominarlo todo en el momento apropiado.

El remedio para esto es escuchar las voces que hay dentro de la cabeza y dejar que el Adulto decida si va a seguir sus instrucciones o no. De esta manera, la persona se libera del dominio del ventrílocuo Paterno, y se vuelve dueña de sus propios actos. Para conseguir esto, necesita dos permisos que puede darse él mismo, pero que pueden ser más eficaces si vienen de otro, por ejemplo, de un terapeuta.

1. Permiso para escuchar su diálogo interno.
2. Permiso para no seguir las directrices de su Padre.

En esta empresa hay algún riesgo, y él puede necesitar la protección de otro si se atreve a desobedecer las directrices Paternas. Por tanto, una tarea del terapeuta es dar protección a sus pacientes si éstos actúan independientemente de su Padre ventrílocuo e intentan ser verdaderas personas en vez de muñecos.

Deberíamos añadir que, mientras las voces Paternas le dicen lo que puede o no puede hacer, son los dibujos del Niño los que le dicen lo que quiere hacer. Los deseos son visuales, y las directrices son auditivas.

Todos los elementos mencionados hasta ahora contribuyen a hacer posible el guión, y la mayor parte de ellos son cosas que están más allá de la conciencia de la persona. Ahora llegamos al elemento clave, que no sólo hace posible el guión, sino que le da el empujón decisivo. Es el demonio que envía a Jeder desnudo y sobre patines montaña abajo hacia su destrucción justo cuando éste estaba al borde del éxito, antes de que ni siquiera se dé cuenta de lo que le está ocurriendo. Pero, si vuelve la vista atrás, incluso si nunca ha oído las otras voces dentro de su cabeza, generalmente recordará ésa, la voz del demonio incitándolo de forma irresistible: "¡Adelante! ¡Hazlo!" Y él lo hace, a despecho de todas las otras fuerzas que le advierten contra aquello y que tratan en vano de hacerle volver. Esto es el Demonio, el repentino impulso sobrenatural que determina el destino de un hombre, una voz de la Edad de Oro, inferior que los dioses pero más alta que la humanidad, quizás un ángel caído. Eso es lo que nos dicen los historiadores, y quizá tengan razón. Para Heráclito, el Demonio que hay en el hombre era su carácter. Pero este Demonio, según los que lo han conocido, los fracasados que se están recuperando de sus caídas, no da órdenes en voz alta como el espíritu de un dios poderoso, sino en un susurro seductor, como una mujer que hace señas, como una hechicera: "Vamos, hazlo. Adelante. ¿Por qué no? ¿Qué tienes que perder? En cambio, me tendrás a mí, como ya me tuviste en la Edad de Oro".

Esta es la repetida coacción que conduce a los hombres a su ruina, el poder de la muerte, según Freud, o el poder de la diosa Ananke. Pero él la sitúa en alguna esfera biológica misteriosa, cuando al fin y al cabo es sólo la voz le la seducción. Preguntádselo al hombre (o mujer) que la oiga y que conozca el poder de su demonio.

El remedio contra los demonios siempre ha sido una salmodia y en este caso también. Todos los fracasados deberían llevarlo en su cartera o en su bolso, y siempre que se vislumbrara el éxito cerca, ése es el momento de peligro. Ése es el momento de sacarlo y leerlo en voz alta una y otra vez. Entonces, cuando el demonio susurra: "Alarga el brazo... y pon todo el fajo en el último nú-

mero, o bebe solo una vez, o ahora es el momento de sacar el cuchillo, o agárrala (agárralo) por el cuello y empújala (empújalo) hacia ti", o haz cualquier movimiento que vaya directo al fracaso; hay que poner el brazo detrás de la espalda y decir alto y claro: "Pero, madre, preferiría hacerlo a mi modo y triunfar".

J. La persona real

Lo opuesto al guión es la persona real que vive en el mundo real. Esta persona real es probablemente el verdadero Yo, el que puede pasar de un estado del ego a otro. Cuando las personas llegan a conocerse bien unas a otras, penetran, a través del guión, en las profundidades donde reside este verdadero Yo, y ésa es la parte de la otra persona que respetan y aman, y con la que pueden tener momentos de verdadera intimidad antes de que la programación Paterna vuelva a dominar la situación. Esto es posible porque ha ocurrido antes en la vida de mucha gente, en la relación más íntima y más libre de guiones de todas: la que existe entre la madre y su hijo. Generalmente, la madre puede suspender su guión durante el periodo de lactancia si se deja llevar por sus instintos, y el niño todavía no tiene ningún guión.

En cuanto a mí, yo no sé si todavía estoy moviéndome dirigido por un rollo de música o no. Si lo estoy, espero con interés y goce anticipado —y sin temor— la melodía de las próximas notas, y la armonía y discordancia que vendrán después. ¿A dónde iré a continuación? En este caso, mi vida tiene sentido porque estoy siguiendo la larga y gloriosa tradición de mis antepasados, que me fue transmitida por mis padres, música quizás más dulce que la que podría componer yo mismo. Indudablemente sé que hay grandes esferas en las que soy libre de improvisar. Puede incluso que yo sea uno de los pocos afortunados que se han sacudido totalmente los grilletes y que cantan su propia canción. En este caso, soy un valiente improvisador, solo frente al mundo. Pero tanto si estoy imitando en un piano mecánico, como si estoy pulsando las cuerdas con la fuerza de mi mente y de mis manos, la canción de mi

vida esta igualmente llena de incertidumbre y de sorpresas mientras va pulsando el teclado del destino —como una barcarola —que, en cualquiera de los dos casos dejará, espero, un eco agradable.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Berne, E., *Principles of Group Treatment*, loc. cit., páginas 66 y ss.
2. Harding, D. C. "The Face Game." *Transactional Analysis Bulletin*, 6:40-52, abril 1967.
3. Cfr. Spitz, R. A., *No and Yes: On the Genesis of Human Communication*. International Universities Press, Nueva York, 1957. Ver también Crossman, P., "Position and Smiling". *Transactional Analysis Bulletin* 6:72-73, julio 1967.
4. Para un estudio más detallado de la construcción de la libre catexis, ver Berne, E., *Transactional Analysis in Psychotherapy*, loc. cit.
5. Rhine, J. B., *Extra-Sensory Perception*. Bruce Humphries, Boston, 1962. Cfr. Churchman, C. W., "Perception and Deception", revisión de *ESP: A Scientific Evaluation* de C. E. M. Hansel (Scribner, Nueva York, 1966), en *Science* 153:1088-1090, 2 de septiembre de 1966, y los interesantes cálculos de "coincidencia de pensamiento" de L. W. Alvarez en "A Pseudo Experience in Parapsychology", *Ibid.* 148:1541, 18 de junio de 1965.
6. Berne, E., "Intuition VI: The Psychodynamics of Intuition". *Psychiatric Quarterly*, 36:294-300, 1962.
7. Berne, E., *A Layman's Guide to Psychiatry and Psychoanalysis*, loc. cit. Tercera edición, Apéndice: "Beyond Science".
8. *Fifty Years of Psychic Research*.
9. McKenzie, D., *Aromatics and the Soul*. Paul B. Hoeber, Nueva York, 1923. Para una revisión de la anatomía y fisiología del olfato en los insectos, ver Schneider, D., "Insect Olfaction: Deciphering System".
10. Este es un hecho muy conocido en la biología del conejo.
11. Schneider, D., y Seibt, U., "Sex Pheromone of the Queen Butterfly". *Science* 164:1173-74, 6 de junio de 1969.
12. Luce, C. G., y Segal, J., *Sleep*. Coward-McCann, Inc. Nueva York, 1967.
13. De momento, esto es meramente una hipótesis interesante basada en mi propia observación, y todavía no puedo dar ninguna prueba convincente para validarla. Pero comparar con Kales, y cols., "Psychophysiological and Bioche-

mical Changes Following Use and Withdrawal of Hypnotics". En *Sleep: Physiology and Pathology* (A. Kales, ed.), J. B. Lippincott & Company, Filadelfia, 1969. También Rubin, R. T., y Mandell, A. J., "Adrenal Cortical Activity in Pathological Emotional States". *American Journal of Psychiatry* 123:387-400, 1966. Y otros.

14. Osler, W., *Aequanimitas and Other Papers*. W. W. Norton & Company, Nueva York, 1963.
15. Berne, E., "The Mythology of Dark and Fair", loc. cit.

Transmisión del guión

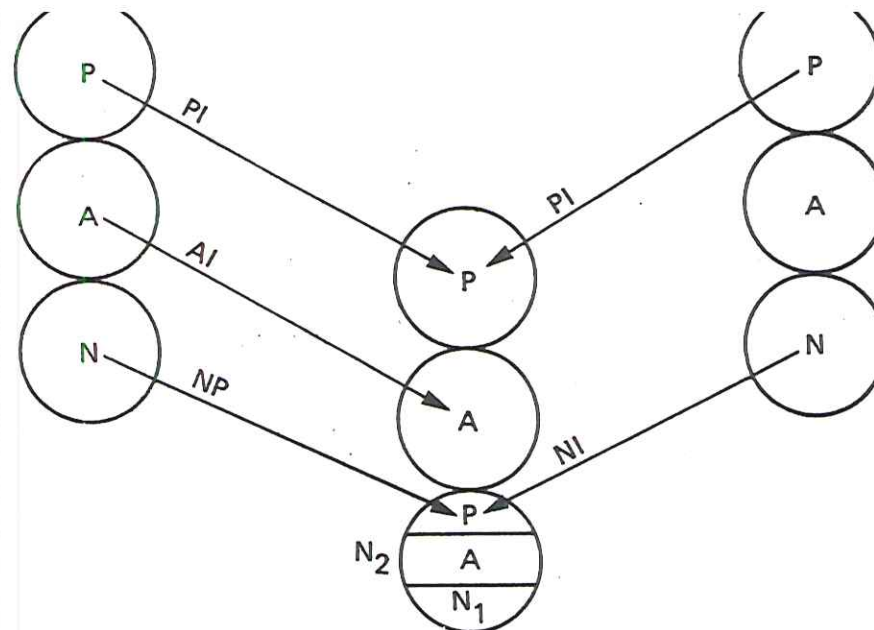
A. *La matriz del guión*

La matriz del guión es un diagrama destinado a ilustrar y analizar las directrices pasadas de los padres y los abuelos a la actual generación. Una enorme cantidad de información puede comprimirse con mucha elegancia en este dibujo relativamente simple. Ya hemos dibujado matrices de guión para algunos de los casos dados en los Capítulos 6 y 7 (figuras 6, 8 y 9) todo lo exactamente que permitía la información dada. El problema en la práctica es separar las directrices paternas decisivas y los patrones de conducta decisivos, o sea el tema del guión, del "ruido" o la confusión que aparece en primer plano, cosa que se hace doblemente difícil, porque no sólo la propia persona sino todos los que la rodean contribuyen todo lo que pueden a estas distracciones. Esto tiende a ocultar los escalones que conducen al saldo del guión, el final feliz o trágico que, en el lenguaje de los biólogos,¹ es la "manifestación final". En otras palabras, las personas se esfuerzan mucho por disimular sus guiones ante sí mismas y ante los demás. Esto es muy natural. Volviendo a una metáfora anteriormente utilizada, un hombre que está sen-

musión de que es él quien hace la música no quiere que alguien le diga que mire dentro del piano, y el público, que está disfrutando del espectáculo, tampoco lo quiere.

Steiner, que inventó la matriz del guión,² sigue el esquema original propuesto por el autor, de que generalmente el padre del sexo opuesto dice al niño lo que tiene que hacer, y el padre del mismo sexo le enseña la manera de hacerlo (Cfr. Butch). Steiner añadió elementos importantes a este esquema básico. Lo llevó mucho más lejos, especificando qué es lo que hace cada estado del ego de los padres. Él postula que es el Niño del padre quien da los requerimientos y el Adulto del padre quien da al niño su "programa" (que hemos llamado también su patrón). Y añadió un elemento nuevo, el contraguión, que viene del Padre de los padres. La versión que da Steiner de la matriz deriva principalmente de su trabajo con alcohólicos, toxicómanos y "sociópatas". Todos éstos tienen guiones trágicos, duros, de tercer grado (lo que él llama guiones "hamárticos"). Su matriz, por lo tanto, contiene bruscos requerimientos de un "Niño loco", pero puede extenderse hasta incluir seducciones y provocaciones, además de requerimientos que parecen venir del Padre del padre más que del Niño loco del padre. (Cfr. matriz de Butch, figura 6).

Aunque hay varias cuestiones que se habrán de solucionar a la luz de futuras experiencias, el esquema mostrado en la figura 8 ha sido aceptado por muchas personas como modelo provisional, e indudablemente es de gran valor en el trabajo clínico, así como en los estudios de sociología, antropología y desarrollo, como veremos pronto. Esta matriz "general" muestra los requerimientos y provocaciones que vienen del Niño de los padres, casi siempre del padre del sexo contrario. Si esto resulta ser universalmente cierto, serán un descubrimiento crucial para el destino humano y la transmisión del destino de una generación a otra. Entonces, el principio más importante de la teoría del guión podría enunciarse del siguiente modo: "El Niño del padre forma el Padre del Niño", o "El Padre del Niño es el Niño del Padre".³ Esto debería ser fácil de entender con la ayuda del diagrama, recordando que "Niño" y "Padre" con mayúsculas se refieren a estados



Una matriz de guión en blanco

FIG. 14

del ego que están dentro de la cabeza, mientras que "padre" con "p" minúscula y "niño" con "n" minúscula se refieren a personas reales.

Puede dibujarse en una pizarra una matriz de guión en blanco, como la que aparece en la figura 14, y utilizarse mucho durante las reuniones de tratamiento de grupo y para enseñar la teoría del guión. Al analizar un caso individual, primero se clasifica a los padres según el sexo del paciente, y luego pueden escribirse con tiza encima de las flechas los lemas, patrones, requerimientos y provocaciones. Esto da una clara representación visual de las conciliaciones decisivas para el guión, y acaba por dar un diagrama similar a las figuras 6, 8 y 9. Con la ayuda de esta invención, pronto se descubrirá que la matriz del guión dice cosas que nunca se habían dicho antes.

Las personas que tienen buenos guiones pueden inte-

démica, a no ser que vayan a ser terapeutas. Pero con los pacientes, para ponerlos bien, es necesario hacer la diseción de las directrices de la forma más pura posible, y dibujar una matriz de guión precisa es un instrumento útil para planear el tratamiento.

La manera más apropiada de sonsacar la información para rellenar la matriz del guión es hacer al paciente las siguientes cuatro preguntas: a) ¿Cuál es el lema o precepto favorito de sus padres? Esto dará la clave del anti-guión. b) ¿Qué clase de vida llevaban sus padres? Esto podrá contestarse mejor mediante una larga asociación con el paciente. Cualquier cosa que sus padres le enseñaran a hacer, él la hará una y otra vez, y el patrón le dará su carácter social ordinario: "Él bebe mucho", "Ella es una chica provocativa". c) ¿Cuál es su Prohibición Paterna? Ésta es la pregunta más importante para entender la conducta del paciente y para planear la intervención decisiva que lo liberará permitiéndole vivir más plenamente. Como sus síntomas son un sustitutivo del acto prohibido, y también una protesta contra él, como demostró Freud, la liberación de la prohibición tenderá también a curar los síntomas. Hay que ser experto y sutil para reconocer el requerimiento paterno decisivo y separarlo del "ruido ambiental". Las pistas más de fiar son las que da la cuarta pregunta: d) ¿Qué tenía que hacer usted para hacer sonreír o reír a sus padres? Esto da el "¡vamos!", que es la alternativa de la conducta prohibida.

Steiner cree que la prohibición en el caso de los "alcohólicos" es "¡No pienses!" y que beber mucho es un programa para no pensar.⁴ La ausencia de pensamiento es evidente en las perogrulladas corrientes entre los que juegan al "Alcohólico" y sus simpatizantes, y más aún en las que se lanzan unos a otros en la terapéutica de grupos "alcohólicos".⁵ Lo que dicen todas éstas es que los "alcohólicos" no son personas reales y no deberían ser tratados como verdaderas personas, lo cual no es cierto. La heroína crea aún mucho más hábito y es más funesta que el alcohol, y Synanon ha demostrado de forma concluyente que los adictos a la heroína son verdaderas personas. La persona real emerge en ambos casos después de que el adicto al alcohol o a la heroína acaba con las voces

seductoras que, dentro de su cabeza, le instan a que continúe con su hábito, reforzadas a su debido tiempo por exigencias físicas. Parece que los tranquilizantes y fenotiacinas son eficaces en parte porque sofocan las voces Paternas que tienen agitado al niño o lo confunden con sus "No lo hagas" y sus "Ja, ja".

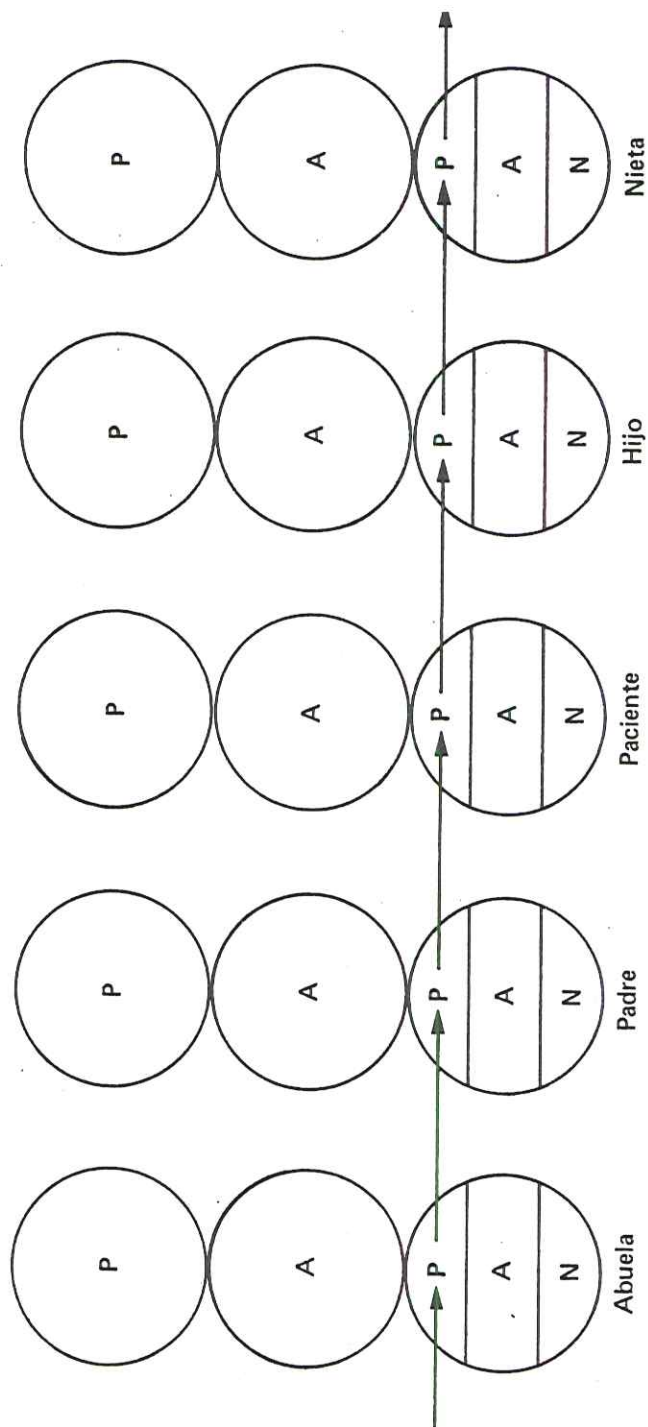
En resumen, pues, lo que se necesita para rellenar la matriz en blanco de la figura 14 de manera que quede como las matrices completas de las figuras 6, 8 y 9, es una Prescripción o Inspiración (PI), un Patrón o Programa de Instrucción (AI), y una Prohibición o Requerimiento Paterno (NI), además de cuantas Provocaciones (NP) puedan descubrirse.

Las directrices de guión que tienen más fuerza se dan durante el drama familiar (Capítulo 3), que en algunos aspectos refuerza lo que han dicho los padres, y en otros demuestra que éstos son unos impostores hipócritas. Son estas escenas las que hacen más convincente lo que los padres quieren que el niño aprenda sobre su guión. Y deberíamos recordar que las palabras dichas en voz alta tienen un efecto tan profundo y duradero como la llamada "comunicación no verbal".⁶

B. *El desfile familiar*

Las matrices de guión de los Capítulos 6 y 7 muestran cómo los principales elementos del mecanismo del guión —los preceptos Paternos, los patrones Adultos y los mandos de guión del Niño— se transmitían de los dos padres a sus hijos. La figura 7 muestra con más detalle cómo el elemento más importante, el requerimiento, es transmitido a Jeder por uno de sus padres, generalmente el padre del sexo opuesto. Todo esto es una buena preparación para estudiar la figura 15, que muestra cómo puede transmitirse un requerimiento de una generación a otra. A una serie así se la llama un "desfile familiar". Aquí hay cinco generaciones ligadas por el mismo requerimiento.

La situación que se muestra en la Figura 15 no es nada rara. La paciente ha oído o visto que su abuela era una fracasada; sabe muy bien que su padre era un fracasado



Un desfile familiar

FIG. 15

do; ella está en tratamiento porque es una fracasada, su hijo va a la clínica porque es un fracasado; y su nieta ya está dando muestras, en la escuela, de que también va a ser una fracasada. Tanto la paciente como el terapeuta saben que esta cadena de cinco generaciones debe romperse por algún sitio porque, si no, puede seguir indefinidamente durante más generaciones. Éste es un buen incentivo para que la paciente se ponga bien,* ya que, si lo hace, puede retirar su requerimiento a su hijo, que probablemente ella está reforzando, a su pesar, cada vez que se ven. Eso hará que para él sea mucho más fácil ponerse bien, lo cual debería tener un efecto beneficioso sobre el futuro de la nieta, y probablemente también sobre el de los hijos de ésta.

Un efecto del matrimonio debería ser el de diluir los requerimientos y las provocaciones, ya que marido y mujer proceden de ambientes diferentes y darán directrices diferentes a sus hijos. En realidad, los resultados son los mismos que con sus genes. Si un triunfador se casa con una triunfadora (como tienden a hacer los triunfadores), sus hijos pueden ser todavía más triunfadores. Si un fracasado se casa con una fracasada (como tienden a hacer los fracasados), sus hijos pueden ser todavía más fracasados. Si hay una mezcla, el resultado será mixto. Y de todas maneras siempre cabe la posibilidad de un salto atrás.

C. Transmisión cultural

La Figura 16 ilustra la transmisión de preceptos, patrones y dominios a través de cinco generaciones. En este caso tenemos la suerte de tener una información que se refiere a un guión "bueno" o de triunfador en vez de referirse a uno "malo" o de fracasado. Este plan de vida

* A través del desfile familiar fue posible seguir la pista de los juegos y el guión de una paciente (cuya bisabuela vivió hasta una edad muy avanzada sin perder la memoria) hasta llegar a las guerras napoleónicas, y proyectarlos hacia adelante a través de sus nietos hasta el año 2000.

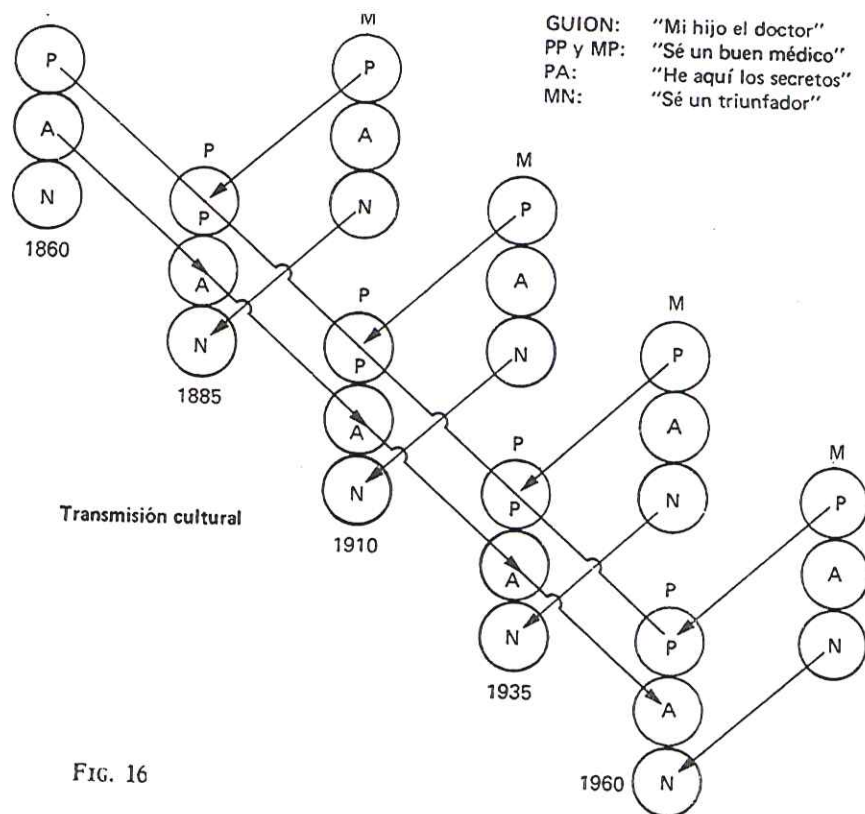


FIG. 16

podría llamarse "Mi hijo el doctor", y hemos tomado como ejemplo el curandero hereditario de un pequeño poblado de la selva de los Mares del Sur. La explicación es la siguiente:

Empezamos con un padre y una madre. El padre, en la generación 5, nació alrededor de 1860, y se casó con la hija de un jefe. Su hijo, generación 4, nació alrededor de 1885, e hizo lo mismo. Su hijo, en la generación 3, nació en 1910, y siguió el mismo guion. Su hijo, en la generación 2, nacido en 1935, siguió un patrón ligeramente diferente. En vez de convertirse en un curandero hereditario, fue a la escuela de medicina de Suva, Fiji, y se convirtió en lo que entonces se llamaba Ayudante Médico Nativo. Él también se casó con la hija de un jefe, y su hijo, en la generación 1, nacido en 1960, piensa seguir las huellas de

su padre, excepto en que, debido a la evolución médica, le llamarán Funcionario Médico Ayudante, o quizás incluso vaya a Londres y se convierta en un Funcionario Médico de pleno derecho. Así, pues, el hijo de cada generación se convierte en el padre (Pa) de la siguiente generación, y su mujer se convierte en la madre (Ma).

Cada padre y cada madre dan el mismo precepto o inspiración, procedente del Padre que hay en su hijo: "Sé un buen curandero." El Adulto del padre transmite al Adulto de su hijo los secretos de su oficio, que desde luego no conoce la madre. Pero la madre sí que sabe lo que quiere que haga su hijo; de hecho, sabía desde los primeros años de su vida que querría que su hijo fuera jefe o curandero. Como evidentemente el hijo va a ser esto último, ella transmite de su Niño de él (de su decisión infantil a los primeros años de él) el "¡vamos!" benévolo: "Triunfa como curandero."

En este caso (figura 16) el desfile familiar de la figura 15 se muestra de una forma más completa. Puede verse que los preceptos del padre y el programa de instrucción del padre forman dos líneas paralelas que bajan de la generación de 1860 a la de 1960. Los preceptos de la madre y los requerimientos de la madre ("No fracasés") también son paralelos, y se repiten siempre en cada generación. Esto muestra claramente la transmisión de "cultura" a lo largo de un periodo de cien años. Podrían trazarse diagramas semejantes para cualquier elemento de "cultura" o cualquier "papel" de la sociedad del poblado.

En un desfile familiar de hijas, cuyos papeles podrían ser de "madres de curanderos de éxito", el diagrama sería exactamente igual salvo en que las Ma y Pa cambiarían de lugar. En un pueblo en el que los tíos o las suegras tuvieran una influencia importante en los guiones de los niños, el diagrama podría ser más complicado, pero el principio sería el mismo.

Deberíamos observar que en este desfile de triunfadores, los guiones y los antiguiones coinciden, que es la mejor manera de garantizar un triunfador. Pero si resultara que la madre 3, por ejemplo, era hija de un jefe alcohólico, podría dar a su hijo un mal requerimiento de guion. Entonces habría problemas, porque habría un conflicto entre guion y antiguion. Mientras el Padre de ella

decía al hijo que fuera un buen curandero, su Niño podría manifestar fascinación y regocijo al contar al chico historias sobre la estupidez y las proezas de borracho de su abuelo. Luego, tal vez lo expulsarían de la Escuela de Medicina por embriaguez, y se pasaría el resto de su vida jugando al "Alcohólico", con su desilusionado padre jugando al "Perseguidor" y su nostálgica madre jugando al "Salvador".*

D. La influencia de los abuelos

La parte más intrincada del análisis de guiones en la práctica clínica es seguir la pista de la influencia de los abuelos. Esto queda ilustrado en la figura 17, que es una versión más detallada de la figura 7. Ahí puede verse que el PN de la madre se divide en dos partes, PaPN y MaPN. PaPN representa la influencia de su padre cuando ella era muy pequeña (Padre masculino de su Niño) y MaPN representa la influencia de su madre (Padre femenino de su Niño). Esta división puede parecer complicada y poco práctica a primera vista, pero no lo es para cualquiera que esté acostumbrado a pensar en términos de estado del ego. Por ejemplo, los pacientes no tardan mucho en aprender a distinguir entre el PaPN y el MaPN que hay en ellos mismos. "Cuando era pequeña, a mi padre le gustaba hacerme llorar, y mi madre me vestía de forma provocativa", decía llorosa la bonita prostituta. "A mi padre le gustaba que yo fuera brillante y a mi madre le gustaba vestirme bien", decía la brillante y bien vestida psicóloga. "Mi padre decía que las chicas no servían para nada y mi madre me vestía como a un chico", decía la beatnik asustada vestida a lo chico. Cada una de estas mujeres sabía muy bien cuándo su conducta estaba guiada por la temprana influencia de su padre (PaPN) o de su madre (MaPN). Cuando lloraban, eran brillantes o estaban asustadas, lo hacían para su padre, y cuando tenían un aspecto

* En realidad, el desfile familiar descrito arriba está basado en material antropológico e histórico, y en parte en los árboles genealógicos de algunos doctores norteamericanos.

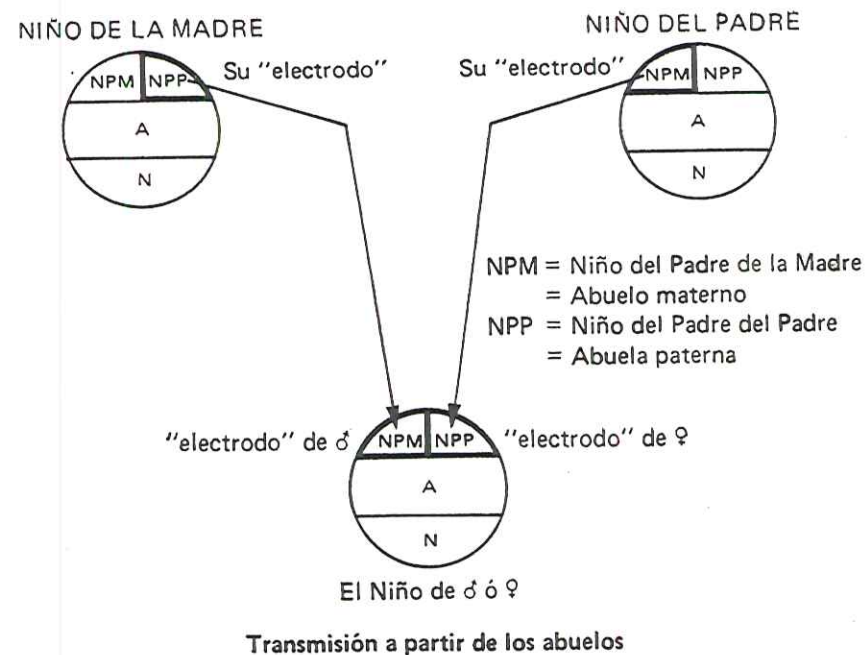


FIG. 17

provocativo, elegante o marimacho, estaban siguiendo las instrucciones de su madre.

Si ahora recordamos la tendencia a que los mandos de guión vengan del padre del sexo contrario, el PaPN de la madre es su electrodo, y el MaPN del padre es el suyo (otra vez la figura 10). Así, las órdenes de guión que la madre da a Jeder vienen del padre de ella, de manera que puede decirse que "la programación de guión de Jeder viene de su abuelo materno."³ Las órdenes del padre de Zoe vienen de la madre de aquél, o sea que la programación de guión de Zoe viene de su abuela paterna. El electrodo, entonces, es la madre (abuelo) que hay en la cabeza de Jeder, y en el caso de Zoe, el padre (abuela) que hay en su cabeza. Aplicando esto a los tres casos anteriores, la abuela de la prostituta se casó y se divorció varias veces con maridos ruines, la abuela de la psicóloga era una conocida escritora, y la abuela de la marimacho era una sufragista.

Ahora podemos entender por que el destile familiar cuyo diagrama aparecía en la figura 15 alternaba las generaciones entre los sexos (abuela, padre, la paciente, hijo y nieta). La figura 16, en cambio, ilustra cómo un diagrama puede ajustarse a seguir siempre la línea recta de los descendientes varones o los descendientes hembras. Precisamente por esta clase de versatilidad el diagrama de la matriz de guión es un instrumento tan valioso. Tiene propiedades que ni siquiera su inventor sospechaba. Aquí ofrece un método simplificado para ayudar a entender asuntos tan complejos como las historias familiares, la transmisión de la cultura y la influencia psicológica de los abuelos.

E. *El exceso de guión*

Para que se transmita el guión se requieren dos cosas. Jeder debe ser capaz de aceptarlo, estar dispuesto a hacerlo, o incluso anhelarlo, y sus padres deben querer transmitirlo.

Por parte de Jeder, él es capaz porque su sistema nervioso está construido para ser programado, para recibir estímulos sensoriales y sociales y organizarlos en patrones que regularán su conducta. A medida que van madurando su cuerpo y su mente, él está cada vez más dispuesto para tipos cada vez más complejos de programación. Y quiere aceptarla porque necesita sistema de estructurar su tiempo y organizar sus actividades. De hecho, no sólo lo quiere, lo anhela, porque es más que una computadora pasiva. Como la mayoría de los animales, tiene sed de "conclusión", la necesidad de terminar lo que empieza; y, más allá de eso, tiene la gran aspiración humana a la finalidad.

Empieza con movimientos hechos al azar, y acaba sabiendo lo que tiene que decir después de decir "Hola". Al principio se contenta con respuestas instrumentales, y éstas se convierten en fines en sí mismas: incorporación, eliminación, intrusión y locomoción, para usar términos de Erikson. Aquí encontramos los comienzos de la habilidad en el oficio del Adulto, su placer en el acto y en el éxito de su realización: conseguir que la comida pase de la cu-

Inicialmente su objetivo es andar, luego es andar *mucho* algo. Una vez anda hacia la gente, tiene que saber qué hacer después de llegar a ella. Al principio, los otros sonríen y lo acarician, y todo lo que ha de hacer es estar, o, como máximo, abrazarse a ellos. No esperan de él nada más que el que llegue allí. Más adelante sí que esperan algo, o sea que él aprende a decir "Hola". Al cabo de un tiempo, eso tampoco es suficiente, y ellos esperan más. O sea que aprende a ofrecerles diferentes estímulos para recibir sus respuestas a cambio. Así, él está eternamente agradecido a sus padres (créanlo o no) por darle un patrón: cómo aproximarse a la gente para conseguir las respuestas deseadas. Éste es el apetito de estructura, el apetito de patrón, y, a la larga, el apetito de guión. O sea que el guión es aceptado porque Jeder tiene apetito de guión.

En lo que se refiere a los padres, éstos son capaces, están dispuestos y deseosos porque se les ha inculcado algo a través de los eones de la evolución: un deseo de alimentar, proteger y enseñar a sus hijos, deseo que sólo puede ser eliminado por unas fuerzas internas y externas potentísimas. Pero, más allá de eso, si ellos mismos han sido "programados" convenientemente, no sólo están deseosos, sino ansiosos, y disfrutaban mucho con la educación de los niños.

Algunos padres, sin embargo, están excesivamente ansiosos. La educación de los niños para ellos no es una rémora ni una alegría sino una obligación. En particular, su necesidad de transmitir preceptos, patrones y controles supera con mucho la necesidad que tienen los niños de programación paterna. Esta obligación es un asunto bastante complejo, que podríamos dividir aproximadamente en tres aspectos: 1.º Un deseo de inmortalidad. 2.º Las exigencias de los guiones de los padres, que pueden ir de "No cometas ningún error", a "Echa a perder a tus hijos". 3.º El deseo de los padres de librarse de sus propios mandos de guión, y pasárselos a otro para quedar ellos libres. Naturalmente, esta extrapolación no da resultado, y así el intento se ha de hacer una y otra vez.

Estos continuos asaltos a la psique del niño son bien conocidos para los psiquiatras infantiles y los terapeutas familiares, que los llaman con diferentes nombres. Desde

el punto de vista del análisis de guiones, son una forma de "exceso de guión", y las directrices excesivas que se dan al niño y lo hartan yendo mucho más allá de las ansias de su apetito de guión, pueden llamarse su epiguión o exceso de guión. Generalmente la reacción del niño es resguardarse de ellas mediante alguna forma de repudio, pero puede que siga la política de sus padres e intente pasárselas a otros. Por esta razón, Fanita English⁷ ha descrito al epiguión como una Patata Caliente, y los intentos continuos de pasarlo hacia atrás y hacia adelante los llama el Juego de la Patata Caliente.

Como observa en su original trabajo sobre este tema, juegan a este juego toda clase de gente, incluidos los terapeutas, y da el ejemplo de Joe, un estudiante de psicología cuyo saldo de guión, procedente de su madre, era: "Acaba encerrado en un manicomio." Por lo tanto, tenía la costumbre de escoger para sus ineptos intentos terapéuticos a personas que fueran buenos candidatos para el hospital del estado, y conseguía ayudarlos a llegar allí. Afortunadamente, su supervisor observó su sonrisa juguetona siempre que uno de sus pacientes estaba al borde del derrumbamiento, y puso fin a todo aquel procedimiento convenciéndolo de que abandonara la psicología, se dedicara a los negocios, y se pusiera él en tratamiento. El saldo de su guión era un epiguión o "patata caliente" del de su madre, que se había pasado la vida intentando "permanecer fuera del manicomio". La madre había recibido la directriz de hacerse encerrar en uno de sus padres, y trataba de librarse de ella pasándosela a Joe, que a su vez trataba de pasársela a sus pacientes.

Así, los padres transmiten el guión como parte de su función de padres, para alimentar, proteger y estimular a sus hijos enseñándoles lo mejor que pueden cómo vivir la vida. El exceso de guión puede surgir debido a diferentes causas. La más patológica es el intento de librarse de un epiguión pasándoselo a uno de los hijos. El epiguión, especialmente si es "hamártico" o trágico, se convierte en una patata caliente que nadie quiere tener encima. Como señala English, es el Profesor, el Adulto que hay en el Niño, quien dice: "¿Quién la necesita?" y decide que uno puede librarse de ella, como de una maldición en un cuento de hadas, pasándosela a otro.

F. Mezcla de las directrices de guión

A medida que pasan los años y el guión se adapta mediante la experiencia, los mandos, patrones y prescripciones se van mezclando, de manera que es difícil distinguir unos de otros en la conducta de la persona, y determinar qué es un "camino final corriente". Él adopta un programa o rutina que las sintetiza todas. Los saldos de guión importantes se dan en la forma de una "manifestación final". Si el saldo es malo, los elementos del guión pueden ser bastante evidentes para un observador experto, como en los casos de psicosis, delirium tremens, estrellarse de coches, suicidio o asesinato. Con saldos buenos, es más difícil hacer la disección de las directrices de guión, en parte porque en tales casos suele haber extensos permisos concedidos por los padres, que pueden ocultar las directrices.

Fíjense en la siguiente historia romántica de la vida real, sacada de un suelto de un periódico de una ciudad pequeña:

Historia romántica repetida en la familia X

Hace cincuenta años, un soldado australiano fue a Inglaterra para luchar en la primera guerra mundial. Se llamaba John X, y conoció a Jane Y y se casó con ella. Después de terminar la guerra, vinieron a vivir a Norteamérica. Veinticinco años más tarde, sus tres hijos estaban de vacaciones en Inglaterra. Tom X, su hijo, se casó con Mary Z, de Great Snoring, Norfolk, y sus dos hermanas se casaron con ingleses. Este otoño, la hija de Tom y Mary X, Jane, que pasaba sus vacaciones en Great Snoring con una tía, anunció su compromiso con Harry J, también de Great Snoring. Jane es graduada de nuestra escuela secundaria local. Después de casarse, la pareja piensa ir a vivir a Australia.

Es un ejercicio interesante tratar de hacer la disección de los preceptos, patrones, mandos y permisos que probablemente pasaron de John X y su mujer Jane, a través de Tom y Mary, a la nieta, Jane.

Deberíamos observar que la programación de guión es un hecho tan natural como el crecimiento de las malas hier-

bas y las flores, y se verifica sin tener en cuenta la moral ni las consecuencias. A veces el guión y el antiguión se alimentan el uno al otro con los resultados más horribles. Las directrices Paternas pueden dar al Niño licencia para infligir daños enormes a otras personas. Históricamente, estas desafortunadas combinaciones han dado lugar a dirigentes de guerras, cruzadas y matanzas, y, en un plan más individual, a asesinatos políticos. El Padre de la madre dice "¡Sé bueno!" y "Sé famoso!", mientras que el Niño de la madre dice: "¡Mata a todo el mundo!" Entonces el Adulto del padre enseña al chico cómo matar a la gente, enseñándole a manejar armas, en países civilizados, y cuchillos en los no civilizados.

La mayoría de las personas se pasan la vida cómodamente encajados en sus matrices de guión. Es un lecho que sus padres hicieron para ellos y al que ellos han añadido unos cuantos accesorios de cosecha propia. Puede que tenga chinches y además esté lleno de protuberancias, pero es el suyo, y se han acostumbrado a él desde sus primeros años, o sea que muy pocas personas quieren cambiarlo por algo mejor construido y más adaptado a sus circunstancias. La matriz, al fin y al cabo, es la palabra que en latín designa al útero de la madre, y el guión es lo más íntimo y cómodo que pueden tener después de haber salido del verdadero útero. Pero para los que deciden trazarse una línea propia y decir: "Madre, preferiría hacerlo a mi manera", hay varias posibilidades. Si tienen suerte, la propia madre puede haber incluido un grado razonable de libertad o un rompeguiones en la matriz, en cuyo caso pueden actuar por su cuenta. Otra posibilidad es que les ayuden sus amigos, las personas de su confianza y la propia vida, pero esto es raro. La tercera posibilidad es mediante un análisis competente de su guión, gracias al cual pueden conseguir permiso para montar su propio espectáculo.

G. Resumen

La matriz del guión es un diagrama destinado a ilustrar y analizar las directrices transmitidas por los padres y los abuelos a la actual generación. Estas determinarán, a la larga, el plan de vida de la persona y su saldo final. La información que poseemos indica que la mayoría de los mandos decisivos vienen del estado del ego Niño del padre del sexo opuesto. El estado del ego Adulto del padre del mismo sexo entonces da a la persona un patrón que determina sus intereses y su curso vital mientras lleva a cabo su plan de vida. Mientras tanto, ambos padres a través de sus estados del ego Paternos, le dan prescripciones, inspiraciones o lemas que montan su contraguión. El contraguión ocupa los momentos de calma dentro del movimiento hacia adelante del guión. Si él da los pasos apropiados, puede dominar la situación y suprimir el guión. El cuadro siguiente (basado en los descubrimientos de Steiner)⁴ ilustra estos elementos en el caso de un hombre con un guión "Alcohólico". La primera columna da el estado del ego activo en cada padre. Las letras entre paréntesis dan el estado del ego receptor del protagonista, y las dos siguientes muestran el tipo de directriz. Las dos últimas columnas se explican por sí mismas.

Niño de la madre (N)	Requerimientos y «¡vamos!»	Guión	«No pienses, bebe.»
Adulto del padre (A)	Programa (Patrón)	Curso vital	«Bebe y trabaja.»
Padre y madre (P)	Prescripción (Lemas)	Contraguión	«Trabaja mucho.»

Incluso si los orígenes de las directrices de guión (aunque probablemente no sus inserciones) varían en los casos individuales, a pesar de todo la matriz del guión sigue siendo uno de los diagramas más útiles y convincentes de la historia de la ciencia, condensando, como lo hace, todo el plan de una vida humana y su destino último en un dibujo sencillo, fácilmente comprensible y comprobable, que además indica cómo cambiarlo.

H. Responsabilidad de los padres

El lema dinámico del análisis conciliatorio y de guiones es "Piensa en el esfínter". Su principio clínico es observar todos los movimientos de todos los músculos de todos los pacientes en todos los momentos de una reunión de grupo. Y su lema existencial es: "Los analistas conciliatorios son sanos, felices, ricos y valientes, y viajan por todas partes y conocen a las personas más encantadoras del mundo, y lo mismo cuando están en casa tratando a pacientes".

En relación con lo que estamos diciendo, el valor consiste en abordar todo el problema del destino humano y encontrar su solución mediante el uso del lema dinámico y del principio clínico. El análisis de guiones, entonces, es la respuesta al problema del destino humano, y nos dice (¡ay!) que nuestros destinos están predeterminados en su mayor parte, y que la voluntad libre a este respecto es una ilusión para la mayoría de la gente. Por ejemplo, R. Allendy⁸ señala que la decisión de suicidarse, para cada individuo que se enfrenta con ella, es una decisión solitaria y angustiosa y aparentemente autónoma. Sin embargo, sean cuales fueren las vicisitudes por las que pasa en cada caso individual, el "porcentaje" de suicidios se mantiene relativamente constante de año en año. La única manera de dar sentido (darwiniano) a esto es considerar que el destino humano es el resultado de la programación paterna, y no de la decisión individual "autónoma".

¿Cuál es, entonces, la responsabilidad de los padres? La programación de guión no es "culpa" suya, no más de lo que pueda serlo un defecto heredado, como la diabetes o la cojera, o un talento heredado para la música o las matemáticas. Ellos meramente transmiten las tendencias dominantes y recesivas que recibieron de sus padres y abuelos. Las directrices de guión se están barajando continuamente, igual que los genes, debido al hecho de que el niño necesita un padre y una madre.

Por otra parte, el mecanismo del guión es mucho más flexible que el mecanismo genético y está siendo modificado continuamente por influencias exteriores, como la experiencia de la vida y los requerimientos insertados por otras personas. Sólo raras veces puede predecirse cuándo

una persona. Puede ser un comentario fortuito oído en un carnaval o en un pasillo, o puede ser el resultado de una relación formal como las que se dan en el matrimonio, la escuela o la psicoterapia. Es corriente observar que los cónyuges se influyen poco a poco el uno al otro en sus actitudes respecto a la vida y la gente, y que estos cambios se reflejan en el tono de sus músculos faciales y sus gestos, de manera que llegan a tener un aspecto parecido.

Un padre que desee cambiar su guión para no inculcar en sus hijos las mismas directrices que le inculcaron a él, en primer lugar, debería familiarizarse con el estado del ego Paterno y con las voces Paternas que lleva en la cabeza, y que los niños aprenden a asimilar con una conducta adecuada (catexia). Como el padre es mayor y presumiblemente más juicioso en algunos aspectos que sus hijos, tiene el deber y la responsabilidad de dominar su conducta Paterna. Sólo podrá conseguir esto si pone a su Padre bajo el dominio de su Adulto. Aparte de eso, es tan producto de su educación Paterna como lo son sus hijos.

Una dificultad es que los hijos suponen el facsímil y la inmortalidad. Cada padre está abierta o secretamente encantado cuando sus hijos responden de la misma manera que él lo hace, incluso cuando siguen sus peores características. Este placer es lo que debe poner bajo vigilancia Adulta si quiere que sus hijos se adapten al sistema solar y a todas sus ramificaciones mejor de lo que lo hizo él.

Y ahora estamos en disposición de estudiar lo que ocurre cuando Jeder, que es todos y cada uno de nosotros, quiere cambiar ese designio, las grabaciones que lleva en la cabeza y el programa que le dictan, y se convierte en un tipo especial de hombre: Pat, el paciente.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Hendricks, S. B., "Metabolic Control of Timing", *Science*, 141:21-27, 5 de julio de 1963.
2. La matriz de guión en su forma actual fue idea del Dr. Claude M. Steiner, del Transactional Analysis Seminar de San Francisco, y apareció por primera vez en letras de molde en su artículo "Script and Counterscript", loc. cit.

- contiene la programación de toda una vida humana, y además indica cómo cambiarla. Es un invento tan importante que, sin menoscabar la capacidad de percepción, el ingenio y la creatividad del Dr. Steiner, me gustaría reivindicar una parte de él. Sus predecesores fueron los diagramas más primitivos que se encuentran en las páginas 201 y 205 de mi libro *Transactional Analysis in Psychotherapy* (loc. cit.). El artículo antes mencionado también señala la primera aparición pública de los conceptos de contraguion y requerimiento, que son ulteriores productos de la intuición del Dr. Steiner.
3. Johnson y Szurek llegaron a hablar de "lagunas del superperego" para explicar la "actuación" de los niños. Esto es, los niños "actúan" porque hay algo que "falta" en los padres. Esta fue una de las primeras explicaciones teóricas de cómo los padres influyen en sus hijos incitándoles a una "mala" conducta (Johnson, A. M., y Szurek, S. A., "The Genesis of Anti-Social Acting Out in Children and Adults", *Psychoanalytic Quarterly*, 21:323-343, 1952). Nosotros hemos extendido el problema, pasando de la "actuación" a la vida real, y hemos intentado incluir todas las formas de conducta, tanto "antisociales" como no. Erikson se aproxima mucho al concepto de guion, pero se desvía (Erikson, E., *Identity and the Life Cycle*, loc. cit.). Como ya hemos dicho antes, Freud habla de la "coacción del destino" como de un fenómeno biológico, sin especificar su origen psicológico; mientras que Adler habla del estilo de vida. El principio del requerimiento enunciado en el texto, por lo tanto, puede considerarse como un complemento de las observaciones de todos estos autores. Cfr. Jackson, D. D., "Family Interaction, Family Homeostasis and Some Implications for Conjoint Family Psychotherapy", en *Individual and Familial Dynamics* (J. H. Masserman, ed.), Grune & Stratton, Nueva York, 1959.
 4. Steiner, C. M., "The Treatment of Alcoholism", *Transactional Analysis Bulletin*, 6:69-71, julio 1967. También "The Alcoholic Game", *Quarterly Journal of Studies on Alcohol*, 30:920-938, diciembre 1969, con intervención de seis eminentes autoridades en alcoholismo. El libro del Dr. Steiner sobre este tema, *Games Alcoholics Play*, ha sido editado recientemente (Grove Press, 1971).
 5. Karpman, S., "Alcoholic Instant Group Therapy", *Transactional Analysis Bulletin*, 4:69-74, octubre 1965.
 6. Berne, E., "Concerning the Nature of Communication", *Psychiatric Quarterly*, 27:185-198, 1953.

7. English, F., «Episcript and the "Hot Potato" Game». *Transactional Analysis Bulletin* 8:77-82, octubre 1969.
8. Allendy, R., *Le problème de la destinée, étude sur la fatalité intérieure*. Librairie Gallimard, París, 1927. L. de Nouy, por otra parte, insiste más en las fuerzas externas, como es propio de un hombre de ciencia religioso.

CUARTA PARTE
EL GUION EN LA PRACTICA
CLINICA

A. Introducción

Como las influencias del guión empiezan antes del nacimiento, y la "manifestación final" u saldo último se da al morir o después, sólo raras veces el clínico tendrá la oportunidad de seguir un guión desde el principio hasta el fin. Abogados, banqueros, médicos de cabecera y sacerdotes, especialmente los que ejercen en ciudades pequeñas, son las personas que es más probable que conozcan todos los secretos de la vida de alguien durante un periodo tan largo. Pero como el propio análisis de guiones psiquiátrico tiene sólo unos años de existencia, de hecho no hay un solo ejemplo de observación clínica de un curso vital o un guión completo. De momento, la mejor manera de conseguir una visión amplia es por medio de libros biográficos, pero éstos generalmente olvidan muchos aspectos importantes; pocas de las preguntas mencionadas en las secciones anteriores pueden contestarse basándose en las biografías académicas o literarias corrientes. El primer intento de algo aproximado al análisis de guiones fue el libro de Freud sobre Leonardo da Vinci.¹ El siguiente hito es la biografía que hizo Ernest Jones del propio Freud,²

... toma la ventaja de conocer personalmente a su protagonista. Erikson ha estudiado los planes de vida y los cursos vitales de dos dirigentes que tuvieron éxito, Martín Lutero y Mahatma Gandhi.³ La biografía de Henry James escrita por Leon Edel,⁴ y el estudio de Zeligs sobre la relación Hiss-Chamberlain⁵ también manifiestan muchos de los elementos de un guión. Pero en todos estos casos, sólo se pueden hacer conjeturas sobre la mayoría de las directrices primeras.

Lo más aproximado a un estudio científico de los guiones es la obra de McClelland.⁶ Éste estudió la relación entre las historias oídas y leídas por los niños, y sus motivaciones vitales. Su obra fue continuada por Rudin⁷ muchos años más tarde.

Rudin estudió las causas de muerte entre los que eran motivados por tales historias. Como los "triunfadores" tienen que ser "buenos", tienden a dominar sus sentimientos cuidadosamente, y a menudo padecen úlceras o alta presión sanguínea. Él hacía contrastar este grupo con los que tenían deseos de "poder" y se manifestaban libremente en la acción para conseguirlo; tenían un alto porcentaje de muerte por causas que llamaríamos "de guión": suicidio, homicidio o cirrosis por exceso de bebida. Los guiones de los "triunfadores" se basaban en historias de éxito, mientras que los guiones de la gente de "poder" se basaban en cuentos de riesgo, y Rudin nos dice qué clase de muerte estaban buscando. Es un estudio que tiene veinticinco años y encaja fácilmente en el marco del análisis de guiones tal como lo hemos dado aquí.

Incluso con estudios como éste, el analista de guiones no puede alcanzar la precisión y la certeza de la psicología del ratón, o de la bacteriología. Lo que tienen que hacer en la práctica los analistas de guiones es leer biografías, seguir la pista de los éxitos de sus amigos y los fracasos de sus enemigos, ver gran cantidad de pacientes con diferentes tipos de programación infantil, y proyectarse hacia adelante y hacia atrás en las vidas de las personas con las que tienen una relación clínica que abarque un periodo razonablemente largo. Un clínico que ha ejercido durante veinte o treinta años, por ejemplo, y se mantiene en contacto con sus antiguos pacientes mediante visitas periódicas o incluso mediante felicitaciones de Navidad, empie-

za a sentirse cada vez más seguro en sus análisis de guiones. Dentro de tal contextura, sabe mejor qué hacer con los pacientes a los que ve entonces, y cómo conseguir la máxima cantidad de información lo más rápidamente posible con los pacientes nuevos. Cuanto más rápida y exactamente pueda entenderse el guión en cada caso, más rápida y eficazmente puede aplicar su antítesis el terapeuta, evitando así malgastar tiempo, energías, vidas y nuevas generaciones.

La práctica psiquiátrica, como todas las ramas de la medicina, lleva consigo cierto índice de mortalidad y un cierto índice de incapacidad, y el primer objetivo del terapeuta debe ser reducirlos, antes que cualquier otra cosa. El suicidio de la noche a la mañana mediante drogas, y el suicidio prolongado mediante el alcohol o la alta presión sanguínea tienen que evitarse. Su lema debe ser: "Primero mejórelo y luego analícelo", o, si no, algunos de sus pacientes más "interesantes" y "perspicaces" acabarán siendo los tipos más listos del depósito de cadáveres o los tipos más listos del hospital estatal o de la penitenciaría. El primer problema, entonces, es: ¿cuáles son los "síntomas de guión" que se dan durante el tratamiento? Él debería saber qué buscar, dónde encontrarlo, qué hacer después de haberlo encontrado, y cómo decir si lo está haciendo eficazmente o no, y eso es lo que trataremos en el próximo capítulo. El segundo problema es repasar sus observaciones e impresiones y ponerlas en alguna clase de orden sistemático para poder hablar de ellas a otros. Para estos fines, la Lista de Comprobación de Guiones que empieza en la página 417 debería ser de alguna utilidad.

Muchos de los pacientes que vienen a analistas conciliatorios lo hacen después de ir a otras clases de terapias. Si no, con el analista conciliatorio pasarán por todas las fases por las que de otra manera pasarían en la terapéutica "preliminar". Por lo tanto es conveniente considerar dos fases en el análisis de guiones clínico: la fase preliminar, y la fase del análisis de guión. Cualquiera que sea la forma de terapéutica que se use, se darán fases semejantes, y éstas no son peculiares del análisis de guiones. El analista de guiones puede ver los fallos de otros terapeutas, pero no ve sus éxitos. A la inversa, otros terapeutas ven los fallos del análisis de guiones y no sus éxitos.

En la sección anterior estudiábamos el desarrollo de los seres humanos en general, tratándolos como un ser universal, y al sujeto lo llamábamos Jeder. Continuaremos llamándolo así salvo cuando esté en el consultorio o en la sala del hospital, y entonces lo llamaremos Pat, y a su terapeuta, Dr. Q.

B. La elección de terapeuta

A casi todos los terapeutas les gusta pensar que el paciente los escogió a ellos y a su profesión porque en esta elección por lo menos era racional, inteligente y agudo, por muy confuso que estuviera respecto a todo lo demás. Este sentimiento de ser elegido por mérito —el mérito de la profesión de uno y también el mérito personal— es sano, y es una de las recompensas de nuestra vocación. Todos los terapeutas, por lo tanto, tienen derecho a recrearse en él y a disfrutarlo lo más posible... durante unos cinco o siete minutos. Después de eso, deberían ponerlo en un estante con sus demás trofeos y diplomas, y olvidarlo permanentemente si quieren que el paciente se ponga bien.

El Dr. Q puede ser un buen terapeuta, y puede tener los diplomas y la reputación y los pacientes para confirmarlo. Puede pensar que ésa es la razón por la que el paciente viene a él, o el paciente puede decírselo. Debería serenarse, sin embargo, al pensar en todos los pacientes que *no* lo escogen a él. Según las estadísticas de que disponemos, el cuarenta y dos por ciento de las personas que tienen problemas acuden en primer lugar a un sacerdote y no a un psiquiatra, y casi todos los demás van a sus médicos de cabecera.⁸ Y sólo un paciente de cada cinco, aproximadamente, de los que necesitan ayuda psiquiátrica la recibe en un hospital, en una clínica, o en un consultorio particular.⁹ En otras palabras, cuatro de cada cinco personas perturbadas *no* escogen la psiquiatría como tratamiento, aunque en casi todos los casos podrían utilizarla en el hospital estatal, por lo menos. Además, un porcentaje muy grande de pacientes que pueden elegir escogen deliberadamente el segundo de los buenos terapeutas en vez del mejor, y un porcentaje bastante grande escoge al *peor*. Lo

mismo ocurre en otras ramas de la medicina. También es sabido que gran cantidad de personas gastan más dinero destruyéndose a sí mismas con licor, drogas y juego que lo que gastarían en la psicoterapia que podría salvarlos.

Si tiene la posibilidad de elegir libremente, el paciente escogerá un terapeuta según las necesidades de su guión. En algunos sitios, no tiene posibilidad de elección, sino que tiene que acudir al brujo, *chaman* o *angakok* local.¹⁰ En otros sitios, puede elegir entre un médico tradicional y uno moderno,¹¹ y escogerá la magia de la tradición o la magia de la ciencia según la costumbre local¹² y la presión política. En China y en la India a menudo se combinan los métodos tradicionales y los modernos, como en el hospital mental de Madras,¹³ donde utilizaban la medicina ayur-védica y los ejercicios de yoga junto con tratamientos modernos para las psicosis. En muchos casos, la elección se ve forzada por consideraciones económicas.

En Norteamérica la mayoría de los pacientes no eligen libremente a los terapeutas sino que son remitidos o asignados por diferentes "autoridades" a un tipo u otro: psiquiatras, psicólogos, asistentes sociales psiquiátricos, enfermeras psiquiátricas, consejeros, e incluso sociólogos. Un paciente de una clínica, una agencia social, un hospital mental o un hospital del gobierno puede ser asignado a cualquiera de estas profesiones. Un colegial es enviado al consejero de la escuela, y una persona en libertad vigilada puede ser enviada a un funcionario que quizá no tenga ninguna preparación terapéutica. Si el paciente no tiene un conocimiento o una imagen anterior de la psicoterapia y le gusta su primer terapeuta, a menudo preferirá la profesión de ese terapeuta si busca tratamiento en otro sitio.

Es en la práctica privada, en la que existe la posibilidad de libre elección, donde empiezan a surgir las selecciones "de guión", particularmente en la elección entre psiquiatras, psicoanalistas, psicólogos y asistentes sociales psiquiátricos, y entre los miembros competentes y los incompetentes de estas profesiones. Los miembros de la Christian Science, por ejemplo, si van a un terapeuta médico, a menudo escogen uno menos competente, ya que sus guiones les prohíben ser curados por una persona médica.

Además, en estas profesiones hay subdivisiones y escuelas entre las que escoger. Entre los psiquiatras, por ejemplo, hay tipos de los que coloquialmente se dice que "hacen tratamientos de choque", "dan drogas", "provocan contracciones" e hipnotizan, y si el paciente escoge entre ellos, como hace a menudo, escogerá el que encaje en su guión. Si lo aconseja el médico de cabecera, es muy posible que éste escoja al que encaje en su propio guión. Esto se ve con gran claridad cuando el paciente busca o se le aconseja un hipnotizador. Si acude a un psiquiatra para solicitar hipnosis y ese psiquiatra no utiliza la hipnosis, la conversación siguiente se vuelve típica de guión, pues el paciente insiste en que deben dormirlo antes de que pueda ponerse mejor. Algunas personas, automáticamente (esto es, por directriz de guión), van a la Clínica Mayo, y otras a la Clínica Menninger. Igualmente, al escoger a un psicoanalista, algunos, por razones de guión, escogen al más ortodoxo posible, otros prefieren más flexibilidad, y otros van a "analistas" pertenecientes a escuelas independientes. A veces, la edad o el sexo del terapeuta es importante por razones de guión, como la necesidad de seducir o el miedo a la seducción. Los rebeldes a menudo van a terapeutas rebeldes. Las personas con guión de fracasados escogen los peores terapeutas posibles, por ejemplo, quiroprácticos o simples charlatanes.¹⁴ H. L. Mencken una vez comentó que los únicos restos de la selección natural darwiniana que quedan en América, donde todo el mundo está "atendido", son los quiroprácticos, porque cuanto más se les permita ejercer, más rápidamente eliminarán con su tratamiento a los miembros físicamente menos dotados de la raza humana.

Hay claros indicios de que tres factores están determinados por las directrices del guión del paciente. 1.º Si busca algún tipo de ayuda, o sólo deja que las cosas sigan su curso; 2.º, la elección de terapeuta, cuando hay elección; y 3.º, si la terapéutica va a tener éxito o no. Así, pues, una persona con guión de fracasada no irá al terapeuta, o puede escoger a uno incompetente. En este último caso, cuando el tratamiento fracasa, él no sólo sigue siendo un fracasado, como exige su guión, sino que además tiene varias otras satisfacciones que saca de su percance; por ejemplo, puede culpar al terapeuta, u obtener una satisfacción xe-

rostrática¹⁵ por el hecho de ser el "peor" paciente, o alardear de que estuvo en tratamiento diez años con el Dr. X, gastándose miles de dólares, sin ningún provecho.

C. El terapeuta como mago

Para el Niño del paciente, el terapeuta es una especie de mago. Es probable que elija la misma clase de figura mágica que conoció en su infancia. En algunas familias, la figura reverenciada es el médico de cabecera; en otras, el reverenciado es el sacerdote. Algunos médicos y sacerdotes son verdaderos personajes de tragedia, como Tiresias, que les dirán las malas noticias y quizás les darán un conjuro, un amuleto o una pócima para lograr la salvación; otros son alegres gigantes que protegen a los niños del dolor consolándolos y dándoles confianza, y flexionando sus músculos gigantescos. Cuando Jeder sea mayor, generalmente buscará ayuda en una persona semejante. Si su experiencia fue desgraciada, sin embargo, puede rebelarse y encontrar otra clase de magia. Es un enigma por qué las personas escogen a los psicólogos para representar este papel en sus guiones, ya que por ahora son relativamente pocos los que han tenido a un psicólogo amigo de la familia y vecino que hiciera de mago familiar en la primera infancia. Desde el punto de vista del cuento de hadas, el terapeuta es el enano, el brujo, el pez, el zorro o el pájaro que da a Jeder los medios mágicos para conseguir sus fines: las botas de siete leguas, la capa que hace invisible, el cofre mágico que, cuando se le ordena, da oro, o mesas llenas de pasteles y golosinas; o algún *apotropaion* para protegerlo del mal.

Hablando en términos generales, el paciente puede escoger entre tres clases de mago al elegir a un terapeuta, y puede elegir a cada una de esas clases para que sea un éxito o un fracaso. También puede jugar con una contra la otra si su guión se lo exige. Las llamaremos "ciencia", "caldo de pollo" y "religión". Cualquier profesión puede ofrecerlas todas, pero es típico de cierto tipo de psicólogo ofrecer "ciencia moderna", de cierto tipo de asistente social psiquiátrico ofrecer "caldo de pollo", y de cierto tipo

de consejero pastoral ofrecer "religión". Un terapeuta experto en cada una de estas profesiones está preparado para ofrecer cualquiera de ellas si lo requiere la ocasión, y algunas ofrecen una combinación de dos. Ciencia y religión, caldo de pollo y ciencia, o religión y caldo de pollo, son mezclas corrientes para el paciente que busca más de una clase de magia. La diferencia práctica entre "ciencia", "caldo de pollo" y "religión" por una parte, y un método científico, de apoyo y religioso en terapéutica estriba en saber cuándo hay que parar. Los terapeutas que usan las tres primeras no saben cuándo pararse, ya que la mezcla de magia de cada una forma parte de su propio guión, mientras que los que usan los tres últimos sí saben cuándo han de parar, porque saben lo que están haciendo. El primer grupo está jugando al "Sólo estoy tratando de ayudarte", mientras que los otros están ayudando a la gente.

D. La preparación

En sus contactos preliminares con la terapéutica, el paciente se adapta al diván, lo cual quiere decir que aprende a jugar sus juegos estando acostado, literal o figurativamente,¹⁶ y además aprende a jugar a los juegos del terapeuta lo bastante bien como para tener contento al doctor. Esto se ve mejor en las salas de clínicas psiquiátricas, donde al paciente se le enseñan las reglas de la enfermedad mental lo suficiente como para que él pueda escoger a voluntad entre 1.º, seguir allí indefinidamente (o mientras la familia pague su estancia), 2.º, ser trasladado a un ambiente menos exigente, por ejemplo, a un hospital estatal, o 3.º irse a casa en cuanto pueda. También aprende cómo tiene que comportarse para que vuelvan a admitirlo.

Después de varias estancias en el hospital, estos pacientes se aficionan a "adiestrar" a terapeutas más jóvenes y a residentes psiquiátricos. Saben cómo satisfacer las aficiones del doctor, por ejemplo, la interpretación de sueños, y cómo entregarse a sus propias aficiones particulares, por ejemplo, la de "presentar material interesante". Todo esto confirma el supuesto básico de que los pacientes son bue-

nos deportistas. Sin embargo, hay algunas excepciones. Algunos se niegan a jugar a los juegos de la sala o a los juegos del doctor, sosteniendo que son inocentes de enfermedad mental. Otros se niegan terca o malhumoradamente a ponerse bien, aunque admitan que hay algo que no funciona o se quejen activamente de ello. A algunos de éstos se les puede aplacar permitiéndoles descansar una semana o dos antes de exigirles que mejoren. Hay unos pocos infortunados que querrían ser buenos deportistas, pero están imposibilitados por estados orgánicos como la enfermedad de Pick, o por enfermedades cuasi-orgánicas como la esquizofrenia, la melancolía agitada o las manías. Sin embargo, después de recibir dosis adecuadas de medicación a base de fenotiacinas, dibenzazepinas o litio, por ejemplo, estos últimos suelen volverse tratables. Algunos hospitales, deplorablemente, utilizan el tratamiento del choque para meter en cintura a los pacientes obstinados.

En cualquier caso, la primera etapa en el tratamiento clínico de los pacientes psiquiátricos debería ser discutir los diferentes aspectos de la tratabilidad en reuniones a las que asistan pacientes, personal del hospital y clínicos visitantes. Todos éstos pueden hacer valiosas sugerencias si entienden que el objeto de la psicoterapia no es hacer que los pacientes salgan del hospital, sino que se pongan bien. Si estas reuniones se llevan con la actitud conveniente, no sólo se acaba rápidamente con muchos juegos, sino que puede abandonarse el objetivo de "hacer progresos" en favor del de ponerse bien y seguir bien, con las excepciones antes mencionadas. Además, casi todos los pacientes agradecen este enfoque tan franco. Después de la reunión, casi siempre algunos de ellos se levantan para estrechar la mano al terapeuta y quizá comentan: "Ésta es la primera ocasión en que un doctor me ha tratado como a una verdadera persona y ha hablado francamente conmigo." Esto ocurre porque los juegos de hospital no son en absoluto "inconscientes". El paciente sabe muy bien lo que está haciendo y por qué lo está haciendo, y sabe apreciar a un terapeuta comprensivo que no se deje engañar. Aun en el caso de que no reconozca esto al primer intento, el paciente está agradecido porque este sistema alivia el tedio de la psicoterapia convencional.

Para los que encuentran más cómodo pensar que sus

pacientes tienen un "ego débil", yo diría que yo no vacilaría en leer el párrafo anterior al encontrarme por primera vez con un grupo de pacientes psiquiátricos internados, aunque estuvieran muy perturbados, después de sólo un período muy breve de preparación y presentación (por ejemplo, media hora), y no dudaría de sus efectos beneficiosos, porque he dicho exactamente estas mismas cosas en muchas ocasiones bajo estas mismas circunstancias.¹⁷

✓ Cuando un paciente que antes ha ido a uno o más terapeutas u hospitales psiquiátricos viene a un analista conciliatorio, como paciente libre o particular, el procedimiento adecuado es el siguiente: durante la primera entrevista el terapeuta averigua los orígenes del guión, lo más discretamente posible, a través de la conversación con el paciente; pero más tarde, si hay omisiones, insistirá claramente hasta subsanarlas. Primero hace una historia médica y psiquiátrica. En el curso de ésta, pide que se le cuente un sueño (cualquier sueño, porque ésa es la manera más rápida de tener una imagen de "protocolo del guión" del paciente y de su visión del mundo). Luego hace averiguaciones sobre cada uno de los terapeutas anteriores: por qué acudió a él el paciente, cómo lo eligió, qué aprendió de él, por qué lo dejó, y en qué circunstancias. Con estas averiguaciones, el analista de guiones consigue muchas pistas. Sigue algunas de ellas haciendo preguntas sobre otras actividades: cómo escoge Pat sus empleos o sus esposas, y por qué y cómo los deja o se divorcia. Si esto se hace de forma competente, el paciente no terminará la terapéutica prematuramente, como hace a menudo si el terapeuta tiene miedo a la transferencia y oculta este temor tras una cara de póker, una cortesía ceremoniosa, o un magnetofón. Nada inspira tanta confianza como la competencia.

Una situación corriente es la del paciente que evidentemente está coleccionando fracasos en terapéutica y en otros campos para justificar un saldo de guión psicótico o suicida, y abandona el tratamiento con un "ahora me lo dice": esto es, soltando alguna sorpresa importante sin discusión previa, y abandonando el tratamiento sin previo aviso. Al final de la sesión número treinta, por ejemplo, cuando parece que todo va bien y Pat está haciendo "progresos", puede que diga, como al descuido, al levantarse

para marcharse: "Por cierto, ésta será mi última visita porque voy a acudir al Hospital Estatal esta tarde" (cosa de la que antes no había dicho ni una palabra). Si el Dr. Q ha hecho la historia con cuidado, abortará esto en la tercera sesión diciendo: "Ahora lo que creo que usted hará es venir aquí durante seis meses o un año, y luego dejarlo de repente." Si Pat pone objeciones, el Dr. Q responde: "Pero eso es lo que hizo usted en sus dos últimos empleos, y con tres de sus anteriores terapeutas. A mí no me importa si pretende hacerlo otra vez, porque yo siempre aprendo algo mientras tanto, pero si realmente quiere ponerse bien, ésa es la primera cosa de la que tenemos que hablar. Si no, usted malgastará seis meses o un año de su vida. Pero si podemos ventilar el asunto ahora mismo, usted ahorrará todo ese tiempo y podemos adelantar." Es probable que los alcohólicos que anhelan un dominio absoluto o una sumisión total se resienten ante esta forma de malograr sus juegos, mientras que los pacientes que quieren ponerse bien lo agradecerán. Si el paciente asiente con la cabeza o se ríe, el pronóstico es muy bueno.

E. *El "paciente profesional"*

Los pacientes que han tenido un largo período de terapéutica anteriormente, o que han ido a varios terapeutas, generalmente se presentan como "pacientes profesionales". Hay tres criterios que dan el diagnóstico de "paciente profesional". Uno es que Pat utilice palabras largas y se diagnostique a sí mismo, el segundo es que se refiera a su patología calificándola de "infantil" o "inmadura", y el tercero es que tenga un aire solemne durante la entrevista. Al final de la segunda visita se le habría de decir que es un paciente profesional, si es que lo es, y se le habría de ordenar que dejara de usar palabras largas. Como él es muy consciente de la situación, sólo es necesario decir: "Usted es un paciente profesional, y creo que debería dejar de serlo. Deje de usar palabras largas y hable normalmente." Si esto se hace bien, él dejará de usar palabras largas en seguida y empezará a hablar corrientemente, aunque ahora hablará en clichés. Entonces se le

dice que deje de usar clichés y que hable como una verdadera persona. Para entonces, habrá abandonado su aire solemne y sonreirá o incluso se reirá de vez en cuando. Entonces puede decirse que ya no es un paciente profesional sino una persona real con algunos síntomas psiquiátricos. También debería comprender para entonces que su Niño está aquí para algo, y que no es "infantil" o "inmaduro" en el sentido vulgar de estas palabras, sino que está confuso, y que por debajo de la confusión están todo el encanto, toda la espontaneidad y la creatividad de un verdadero niño. Aquí debería observarse la progresión: del Niño precoz experto en divanes al Padre lanzador de clichés y al Adulto que habla sinceramente.

F. El paciente como persona

En términos del análisis de guiones, el paciente está ahora —eso esperamos— "fuera de su guión" durante las horas de tratamiento, y se comporta como una persona real, llamada familiarmente "un miembro con carnet de la raza humana". Si reincide, el terapeuta en la terapéutica individual, o los demás miembros del grupo en el tratamiento de grupo, se lo dirán. Mientras pueda permanecer fuera de su guión podrá examinar ese guión objetivamente y podrá seguir adelante el análisis de guiones. La principal dificultad que hay que superar es la atracción del guión, algo así como la "resistencia del ello" de Freud. Los pacientes profesionales adoptan ese papel porque, cuando eran muy jóvenes, decidieron, animados por sus padres, ser unos lisiados mentales, y puede que les ayudaran a serlo sus terapeutas anteriores. Éste es generalmente un guión familiar, y puede que los hermanos, hermanas y padres también estén en tratamiento. Un ejemplo típico es cuando un hermano o hermana está en un hospital psiquiátrico, donde está constantemente "actuando" (como dice el personal), o "haciéndose el loco", como Pat aprende a decir. Pat es un poco irritable, y pronto dirá con toda franqueza que se siente celoso de su hermano o hermana, porque él o ella está en el hospital, mientras que Pat se ha de contentar con una terapéutica externa. Como dijo un hom-

bre: "¿Cómo es que mi hermano está en un agradable y suntuoso hospital de la Costa Este mientras que yo he de contentarme con este pequeño y asqueroso grupo terapéutico? Yo lo pasaba mucho mejor cuando era un paciente profesional."

Aunque estas cosas se digan en broma, son el núcleo de la resistencia contra el objetivo de ponerse bien. En primer lugar, Pat está perdiendo todas las ventajas de estar en un hospital y toda la diversión de hacerse el loco. Pero, más que eso, él dice con toda franqueza (cuando empieza a entender su guión) que su Niño tiene miedo de ponerse bien y no puede aceptar el permiso que le dan el terapeuta y los otros miembros del grupo para hacerlo, porque, si lo hace, su madre (la que lleva en la cabeza) lo abandonará. Por muy desgraciado que sea con todos sus temores, ansiedades, obsesiones y síntomas físicos, todavía está mejor —cree él— que estando fuera, en el mundo, solo y sin su Padre para protegerlo. En estos momentos hay una fase en la que el análisis de guiones casi no puede distinguirse de la exploración psicoanalítica. El protocolo de su guión se convierte en el tema de la investigación, y las primeras influencias que lo llevaron a decidirse por una posición de malestar y una forma de vida concreta son examinadas atentamente. Aquí empezarán a surgir su orgullo de ser un neurótico, un esquizofrénico paranoide, un toxicómano o un criminal, y puede que traiga su diario o hable de sus proyectos de escribir una autobiografía, como han hecho tantos de sus predecesores. Incluso personas a las que se cura de "retraso mental" pueden tener nostalgia de su estado anterior.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Freud, S., *Leonardo da Vinci: A Study in Psychosexuality*, Vintage Books, Nueva York, 1955.
2. Jones, E., *The Life and Work of Sigmund Freud*, Basic Books, Nueva York, 1953-1957.
3. Erikson, E., *Young Man Luther*, W. W. Norton & Company, Nueva York, 1958. *Gandhi's Truth*, W. W. Norton & Company, Nueva York, 1969.
4. Edel, L., por ejemplo, *Henry James: The Untried Years*, J. B. Lippincott Company, Filadelfia, 1953.

5. Zeligs, M., *Friendship and Fratricide*, The Viking Press, Nueva York, 1967.
6. McClelland, D. C., *The Achieving Society*. D. Van Nostrand Company, Princeton, 1961.
7. Rudin, S. A., "National Motives Predict Psychogenic Death Rate 25 Years Later", *Science*, 160:901-903, 24 de mayo de 1968.
8. Gurin, G., Verof, S., & Feld, S., *American View Their Mental Health*. Basic Books, Nueva York, 1960.
9. Gorman, M., en *Mental Health Statistics*, National Institute of Mental Health, Washington, enero 1968.
10. Carpenter, E., *The Intermediate Sex*. George Allen & Unwin Ltd., Londres, 1908.
11. Penfield, W., "Oriental Renaissance in Education and Medicine". *Science* 141:1153-1161, 30 de septiembre de 1963.
12. Puede encontrarse una interesante confrontación a este respecto en *Black Hamlet*, de Wulf Sachs (Geoffrey Bles, Londres, 1937), donde un psicoterapeuta moderno tiene como paciente a un brujo africano.
13. Berne, E.: "Some Oriental Mental Hospitals". *American Journal of Psychiatry*, 196:376-383, 1949.
14. Steiner, L., *Where Do People Take Their Troubles?* Houghton, Mifflin & Company, Boston, 1945.
15. El truco de Eróstrato es preguntar "¿Ha oído hablar de él alguna vez?" Yo no había oído hablar, y me lo hizo conocer el Dr. Paul Federn. Quemó el Templo de Diana de Efeso (ahora una ruina en las afueras de Kushadasi, Turquía) la misma noche que nació Alejandro Magno, cuando Diana estaba demasiado ocupada oficiando en el alumbramiento para cuidarse de su santuario. Él hizo esto exclusivamente para hacerse publicidad personal. Como castigo adecuado a su crimen, se decretó que su nombre fuera totalmente borrado de todos los anales. Pero, a pesar de todo, Plutarco se enteró de algo, así que el nombre de Eróstrato se convirtió en un símbolo de notoriedad por motivos horribles.
16. Berne, E., *Games People Play*, loc. cit.
17. Berne, E., "The Staff-Patient Staff Conference". *American Journal of Psychiatry*, 125:286-293, septiembre 1968.

Los indicios de guión

El primer deber de un terapeuta de grupo, sea cual fuere el enfoque teórico que utilice, es observar todos los movimientos de todos los músculos de todos los pacientes durante todos los segundos de la reunión de grupo. Para conseguir esto, debería limitar el tamaño de su grupo a ocho pacientes como máximo, y tomar todas las demás medidas necesarias para garantizar que será capaz de cumplir este deber con la máxima eficacia posible.¹ Si escoge como método el análisis de guiones, el instrumento más poderoso que se conoce para el tratamiento eficaz en grupo, lo que está buscando primariamente con la vista y con el oído, son esos signos específicos que indican la naturaleza del guión del paciente y sus orígenes en la experiencia pasada y en la programación paterna. Sólo si el paciente "se sale de su guión" puede emerger como una persona capaz de vitalidad autónoma, creatividad, realización y ciudadanía.

A. La señal del guión

Para cada paciente hay una postura, un gesto, un amaneramiento, un tic o un síntoma característico que signi-

fica que él está viviendo "en su guión", o que "se ha metido en" su guión. Mientras se den estas señales de guión, el paciente no está curado, por muchos "progresos" que haya hecho. Puede que sea menos desgraciado, o más feliz, viviendo en el mundo de su guión, pero todavía está en ese mundo, y no en el mundo real, y esto lo confirmarán sus sueños, sus experiencias exteriores, y su actitud hacia el terapeuta y los demás miembros del grupo.

Generalmente la señal del guión es percibida intuitivamente en primer lugar por el Niño del terapeuta² (preconscientemente, no inconscientemente). Luego, un día se hace plenamente consciente y se incorpora a su Adulto. Inmediatamente él reconoce que ha sido una característica del paciente todo el tiempo, y se pregunta por qué antes no lo había "observado" realmente nunca.

Abelardo, un hombre de mediana edad que se quejaba de depresión y de lentitud progresiva, llevaba tres años en el grupo y había hecho bastantes "progresos" antes de que el Dr. Q llegara a tener algo más que una vaga idea de cuál era la señal de su guión. Abelardo tenía permiso Paterno para reír, cosa que hacía con gran energía y placer siempre que se presentaba la oportunidad, pero no tenía permiso para hablar. Si se dirigían a él, pasaba por una rutina muy complicada y lenta antes de contestar. Se erguía lentamente en su silla, cogía un cigarrillo, carraspeaba, rumoreaba como si estuviera poniendo en orden sus ideas, y luego empezaba: "Bueno..." Luego, un día, cuando el grupo estaba hablando de tener niños, y más tarde de cuestiones sexuales, el Dr. Q "observó" por primera vez que había otra cosa que hacía Abelardo antes de hablar: hacía deslizar las manos debajo de su cinturón hasta que llegaban bastante abajo. El Dr. Q dijo: "¡Saque las manos de los pantalones, Abel!", ante lo cual todos, incluido Abelardo, se pusieron a reír, y de repente se dieron cuenta de que él siempre había hecho eso, pero nadie lo había "observado" antes, ni los otros miembros, ni el Dr. Q, ni el propio Abelardo. Entonces quedó claro que Abelardo estaba viviendo en un mundo de guión en el que la prohibición de hablar era tan severa que sus testículos estaban en peligro. Así, no era de extrañar que nunca hablara salvo cuando alguien le daba permiso haciéndole una pregunta. Mientras estuviera presente esta señal del

guión, él no tendría libertad para hablar espontáneamente, ni para decidirse sobre otras cuestiones que le estaban molestando.

Entre las mujeres se da una señal de guión similar y más corriente, y también puede percibirse intuitivamente durante mucho tiempo antes de que llegue a ser plenamente consciente; sin embargo, por experiencia, el terapeuta aprende pronto a verla y a valorarla más rápidamente. Algunas mujeres están sentadas y relajadas hasta que surge un tema sexual, y entonces, no sólo cruzan las rodillas, sino que enroscan el empeine superior del pie alrededor del tobillo, y a menudo simultáneamente cruzan los brazos encima del pecho, y además a veces se inclinan hacia adelante. Esta postura crea una triple o cuádruple protección contra una violación que sólo existe en el mundo de su guión, y no en el mundo real del grupo.

Así, pues, es posible decir a un paciente: "Es agradable que se encuentre mejor y haga progresos, pero no podrá ponerse bien hasta que deje de..." y aquí se menciona la señal del guión. Ésta es la declaración inicial de un intento de conseguir un "contrato de curación" o un "contrato de guión" en vez de un contrato para "hacer progresos". Entonces el paciente puede convenir en que él viene al grupo para salirse de su guión, más que para tener compañía y consejos útiles para estar contento a pesar de vivir sumido en el miedo o la desgracia. Los vestidos son un campo fértil en señales de guión: la mujer que va bien vestida excepto en los zapatos (será "rechazada", como exige su guión); la lesbiana que lleva ropa cara (probablemente jugará a "Hacer que los extremos se toquen" con dinero, será explotada por sus amigas, y tratará de suicidarse); el homosexual que lleva ropa femenina (se juntará con mujeres que se pintan los labios de forma exagerada, recibirá palizas de sus amantes, e intentará suicidarse); y la mujer que se pinta los labios de forma exagerada (a menudo será explotada por homosexuales masculinos). Otros indicios de guión son parpadear, morderse la lengua, adelantar la mandíbula, absorber ruidosamente por la nariz, retorcerse las manos, hacer girar un anillo, y dar golpecitos con un pie. Puede encontrarse una lista excelente en el libro de Feldman sobre amaneramientos en el hablar y gestos.³

VER 02
4
SET 11

OTROS
INDICIOS

La postura y el porte también son reveladores. La inclinación de la cabeza en los guiones de "Mártir" y "Niño abandonado" es una de las señales de guión más corrientes. Puede encontrarse un tratamiento extenso del tema en Deutsch,⁴ y Zeligs⁵ da una interpretación psicoanalítica, sobre todo de las señales que se dan mientras se está echado en el diván analítico.

La señal de guión siempre es una reacción ante alguna directriz Paterna. Para ocuparse de ella, hay que descubrir la directriz, lo cual suele ser fácil, y hay que encontrar la antítesis precisa, lo cual puede ser más difícil, sobre todo si la señal es una respuesta a una verdadera alucinación.

B. El componente fisiológico

La aparición repentina de síntomas también suele ser un indicio de guión. El guión de Judith le exigía que se "volviera loca", como había hecho su hermana, pero ella se resistía a esta orden paterna. Mientras su Adulto dominaba la situación, ella era una chica norteamericana sana y normal. Pero si alguien de los que la rodeaban hacía "locuras" o decía que se sentía "loco", el Adulto de ella se desvanecía y su Niño se quedaba sin protección. Inmediatamente le entraba dolor de cabeza y se excusaba, alejándose así de la situación de guión. En el diván ocurría algo parecido. Mientras el Dr. Q le hablaba o le contestaba, ella estaba en buena forma, pero si él permanecía en silencio, el Adulto de ella se desvanecía, su Niño empezaba a tener ideas locas, y el dolor de cabeza empezaba instantáneamente. Con algunos pacientes, aparecen las náuseas exactamente de la misma manera, sólo que aquí la directriz paterna es "ponte malo" en vez de "vuélvete loco", o, en lenguaje adulto, "sé neurótico" en vez de "sé psicótico." Los ataques de ansiedad con palpitaciones, o los brotes repentinos de asma o de picazón también son señales de guión.

Las erupciones alérgicas cuando se ve amenazado el guión pueden ser muy fuertes. Por ejemplo, Rose había sido una excursionista toda su vida, y no había tenido

alergia al zumaque venenoso desde que era niña. Pero cuando su psicoanalista le dijo que se divorciara, tuvo un ataque tan fuerte que tuvo que ser hospitalizada, y terminó con el análisis. Él no se dio cuenta de que el guión de ella le exigía que se divorciara, pero se lo prohibía hasta que sus niños fueran mayores. En estos casos también pueden darse fuertes ataques de asma, que requieran hospitalización y campana de oxígeno. Yo creo que si el terapeuta es plenamente consciente del guión del paciente puede evitar estos ataques tan fuertes. La colitis ulcerativa y la úlcera gástrica perforada a veces también son sospechosas. En un caso, un paranoide abandonó el mundo de su guión y empezó a vivir en el mundo real sin la preparación y la "protección" suficientes, y, antes de un mes, apareció azúcar en su orina, señalando el principio de una diabetes. Esto le hizo volver a la "seguridad" de su guión de "cae enfermo" de una forma modificada.

El lema "Piensa en el esfínter" también se refiere al componente fisiológico del guión. El hombre que tiene la boca bien cerrada, y la persona que come, bebe, fuma y habla simultáneamente (en la medida de lo posible) son típicos "personajes de guión". El hombre aficionado a laxantes o lavativas puede tener un guión "intestinal" arcaico. Las mujeres con guiones de violación pueden tener en tensión sus músculos *Levator ani* y *Sphincter cunni*, por lo que la cópula puede resultarles dolorosa. La eyaculación precoz y retardada, y el asma, pueden considerarse también perturbaciones de los esfínteres debidas al guión.

Los esfínteres son los órganos de la manifestación o saldo final. Naturalmente, la verdadera "causa" de las perturbaciones de los esfínteres está casi siempre en el sistema nervioso central. Los aspectos conciliatorios, sin embargo, no proceden de la "causa" sino del efecto. Por ejemplo, sea cual fuere la "causa" de la eyaculación precoz en el sistema nervioso central, el efecto está en la relación entre el hombre y su compañera; así pues, la eyaculación precoz surge de su guión, o forma parte de él, o contribuye a él, y este guión suele ser un guión de "fracasos" en otros campos aparte del sexual.

La importancia de "pensar en los esfínteres" reside en la manera en que pueden usarse los esfínteres conciliatoriamente. El Niño de Mike intuitivamente siente en segui-

... es que muchas de las diferentes personas quieren utilizar los esfínteres contra él. Él sabe que este hombre quiere orinársele encima, que éste quiere defecar encima, que una mujer quiere escupirle, etc.⁶ Y casi siempre está en lo cierto, como descubrirá a la larga si sigue tratando a esas personas.

Lo que ocurre es esto: cuando Mike conoce a Pat (en los primeros diez segundos, o como máximo diez minutos, después de ponerse los ojos encima el uno al otro), el Niño de Mike siente exactamente lo que el Niño de Pat quiere hacer. Pero, lo más rápidamente posible, el Niño de Pat, ayudado por su Adulto y su Padre, genera una espesa pantalla de humo que, poco a poco, como un genio mágico, adquiere forma humana y se convierte en la persona, o el disfraz, de Pat. Entonces Mike empieza a ignorar y enterrar la percepción intuitiva de su Niño para aceptar la persona de Pat. Así, pues, Pat hace olvidar a Mike su percepción, muy exacta, y le ofrece su persona a cambio. Mike acepta la persona de Pat porque Mike también está lanzando una cortina de humo para engañar a Pat, y está tan absorto en esto que se olvida no sólo de lo que su Niño sabe de Pat sino también de lo que sabe de sí mismo. He estudiado estos diez primeros segundos con mayor detalle en otro sitio. La gente ignora sus percepciones intuitivas y acepta las personas de los demás porque en esto consiste la buena educación y porque esto satisface las necesidades de sus juegos y sus guiones. A esta aceptación mutua se le llama "el contrato social".⁷

La importancia que tienen los esfínteres para el guión reside en que cada persona busca, y descubre intuitivamente, a alguien que tenga un guión complementario. Así, pues, para decirlo en términos muy elementales, la persona cuyo guión le exige comer mierda buscará a alguien cuyo guión le exige cagarse en la gente. Conectarán mutuamente durante los diez primeros minutos, pasarán más o menos tiempo disfrazando la base de su mutua atracción —que está en los esfínteres—, y al final cada uno satisfará las necesidades del guión del otro.

Si esto parece increíble, consideren los casos más flagrantes en los que hay una satisfacción inmediata de las necesidades de guión. Un homosexual puede entrar en unos urinarios o en un bar, o incluso ir andando por

la calle, y en diez segundos puede divisar certeramente al hombre que está buscando, un hombre que no sólo le dará la clase de satisfacción sexual que él quiere, sino que lo hará de la forma que exige su guión: en un lugar semi-público donde a la satisfacción sexual se añadan las emociones del juego de "policías y ladrones", o en un lugar tranquilo donde pueden iniciar una relación más duradera que tal vez (si el guión lo exige) acabe en asesinato. Un experto heterosexual que va por la calle adecuada en cualquier gran ciudad generalmente divisa sin equivocarse justo a la mujer que quiere: una mujer que no sólo le dará el tipo deseado de satisfacción sexual, sino que además jugará a los juegos que encajen en su guión. Puede acabar liado, pagado, bebido, achispado, muerto o casado, según lo que exija su guión. Muchas personas civilizadas o bien educadas aprenden a ignorar o reprimir sus intuiciones, aunque esta capacidad puede salir a la luz y desarrollarse en las condiciones adecuadas.

C. *Cómo escuchar*

En la primera sección describíamos algunas de las señales visuales de guión. Ahora pasemos al arte de escuchar. El terapeuta puede escuchar a los pacientes con los ojos cerrados, demostrándoles de vez en cuando que no está dormido, y recompensándolos por su desahogo diciéndoles lo que ha oído, o escuchar la grabación magnetofónica de una reunión de grupo, también preferiblemente con los ojos cerrados para eliminar distracciones visuales. Una de las cosas típicas de guión que se enseñan a casi todos los niños, junto con lo de no mirar a la gente demasiado atentamente, es no escuchar con los ojos cerrados, no sea que vayan a oír demasiado. Este requerimiento no siempre es fácil de superar (a mamá no le gustaría).

Aun cuando no haya visto nunca a los pacientes, e inicialmente no sepa nada de sus historias previas, un analista de guiones experto puede enterarse de una cantidad enorme de cosas oyendo la grabación de diez o veinte minutos de la conversación de un grupo en tratamiento. Sin

ninguna información previa, meramente escuchando un rato la charla de un paciente desconocido, debería ser capaz de dar un informe bastante detallado de su ambiente familiar, sus juegos favoritos, y su probable destino. Después de treinta minutos, los resultados disminuyen a causa de la fatiga, y nunca habría de escucharse una grabación más de media hora seguida.

Siempre se pueden mejorar nuestros conocimientos sobre cómo hay que escuchar. Esto es una especie de proposición Zen, ya que, en su mayor parte, eso depende de lo que pasa en la cabeza del que escucha, más que de lo que está sucediendo fuera. La parte útil del escuchar la hace ese aspecto de la personalidad al que llamamos "El Profesor", el Adulto que hay en el Niño (ver figura 7). El Profesor dirige el poder de intuición,⁸ y el aspecto más importante de la intuición se refiere a la conducta conciliatoria de los esfínteres: ¿Qué esfínter quiere usar el otro conmigo, y cuál quiero usar yo con él? ¿De dónde vienen estos deseos, y a dónde se encaminan? Para cuando esta información arcaica o "primaria" se filtra a través del Adulto del que escucha, ya puede estar elaborada convirtiéndose en algo más específico: información sobre el ambiente familiar del paciente,⁹ sus esfuerzos instintivos,¹⁰ su ocupación, y el objetivo de su guión. Lo que es necesario, entonces, es saber cómo dejar libre al Profesor para que haga su trabajo con la máxima eficiencia. Las reglas para esto son las siguientes:

1. El que escucha debe estar en buenas condiciones físicas, tiene que haber dormido bien por la noche,* y no debe estar bajo la influencia de alcohol, medicaciones o drogas que disminuyan su eficacia mental. Esto incluye tanto sedantes como estimulantes.

2. Debe liberar a su mente de preocupaciones exteriores.

3. Debe dejar al margen todos los prejuicios y sentimientos Paternos, incluida la necesidad de "ayudar".

* A menudo, un terapeuta que ha estado echado en cama despierto y agitado toda la noche encontrará su intuición más aguda de lo corriente a la mañana siguiente. La hipótesis sería que su Adulto está cansado por falta de sueño, mientras que su Niño está en una forma excepcionalmente buena porque ha tenido mucho sueño.

4. Debe dejar al margen todas las ideas preconcebidas sobre sus pacientes en general y sobre el paciente particular al que está escuchando.

5. No debe dejar que el paciente lo distraiga haciéndole preguntas u otras peticiones, y debería aprender las formas de evitar estas interrupciones sin ofender al paciente.

6. Su Adulto escucha el contenido de lo que dice el paciente, mientras su Niño-Profesor escucha la manera como lo dice. En lenguaje telefónico, su Adulto escucha la información, y su Niño escucha el ruido.¹¹ En lenguaje radiofónico, su Adulto escucha el programa, y su Niño escucha cómo funciona el aparato. Así, pues, es al mismo tiempo un oyente y un reparador. Si es consejero, le basta con ser oyente, pero si es terapeuta, su labor más importante es hacer reparaciones.

7. Cuando empieza a notarse cansado, deja de escuchar y empieza a mirar o a hablar.

D. Señales vocales básicas

Después de aprender cómo se escucha, debe aprender qué es lo que ha de escuchar. Desde el punto de vista psiquiátrico, hay cuatro señales vocales básicas: sonidos, acentos, voces y vocabulario.

1. Sonidos respiratorios.—Los sonidos respiratorios más corrientes y sus significados habituales son los siguientes: carraspeo (nadie me quiere), suspiros (si al menos), bostezos (comunican), gruñidos (tú lo dijiste) y sollozos (me diste); y varias clases de risas, como las risas joviales, las ahogadas, las burlonas y las disimuladas. Más adelante hablaremos de los tres tipos más importantes de risas, conocidos familiarmente como Jo, jo; Ja, ja, y Je, je.

2. Acentos.—La cultura tiene muy poco que ver con los guiones. Hay triunfadores y fracasados en todos los estratos de la sociedad y en todos los países, y se dedican a cumplir sus destinos de una manera bastante parecida en todo el mundo. Por ejemplo, en todos los grupos grandes de gente hay más o menos la misma cantidad de en-

fermedades mentales,¹² y hay suicidios en todas partes. Cada grupo grande del mundo tiene también sus dirigentes y sus hombres ricos.

A pesar de todo, los acentos extranjeros tienen algún significado para el analista de guiones. En primer lugar, hacen posibles las corteses conjeturas sobre preceptos Paternos tempranos, y aquí es donde entra en juego la cultura: "Haz lo que te dicen" en Alemania, "Cállate" en Francia y "No seas malo" en la Gran Bretaña. En segundo lugar, indican la flexibilidad del guión. Un alemán que lleva veinte años en este país y todavía habla con mucho acento probablemente tiene un plan de vida menos flexible que un danés que habla bien el norteamericano al cabo de sólo dos años. En tercer lugar, el guión está escrito en el idioma nativo del Niño, y el análisis del guión es más rápido y más eficaz si el terapeuta sabe hablar ese idioma. Un extranjero que vive su guión en Norteamérica es el equivalente de una representación de *Hamlet* en japonés en el teatro Kabuki. Van a perderse o a interpretarse mal muchas cosas si el crítico no tiene a mano el original.

Los acentos nativos, además, son informativos, sobre todo si son afectados. Un hombre que habla con acento de Brooklyn pero suelta algunas "a" abiertas típicas de Boston o de Broadway muestra claramente la influencia de un héroe o una persona paternal que lleva en la cabeza, y a esa persona hay que llegar a descubrirla, porque su influencia probablemente está muy extendida, aunque el paciente lo niegue.

3. Voces.—Cada paciente tiene por lo menos tres voces diferentes: la del Padre, la del Adulto y la del Niño. Puede que tenga una, o incluso dos, cuidadosamente ocultas durante mucho tiempo, pero tarde o temprano saldrán. Generalmente, si uno escucha cuidadosamente, puede oír por lo menos dos en cada periodo de un cuarto de hora. El paciente puede decir todo un párrafo Paterno con sólo un gimoteo del Niño, o todo un párrafo Adulto con sólo una reprensión Paterna, pero un oyente alerta captará la expresión clave. Otros pacientes cambian de voz al pasar de una frase a otra, o incluso usan dos o tres voces en una sola frase.

Cada una de estas voces revela algo del guión. Una voz

Paterna, al hablar con otra persona, usa lemas y preceptos Paternos, y duplica lo que el padre y la madre habrían dicho en la misma situación: "¿No le pasa a todo el mundo?", "Mira quién habla", "Tienes que tener la mente ocupada", "¿Por qué no te esfuerzas más?", "No puedes fiarte de todo el mundo". Una voz Adulta sin vacilaciones suele significar que el Niño está siendo reprendido por orden Paterna en favor de algún patrón pedante y sin gracia quizá cargado de unas cuantas bromas "oficiales" o anales. Esto indica que, por consiguiente, el Niño encontrará formas indirectas de expresión o estallará periódicamente, dando lugar a la conducta no adaptable y al gasto inútil de energía que crean un fracasado. La voz del Niño indica el papel del guión: "Chico listo", "Mi pequeño", "Gimoteo permanente", por ejemplo. Así pues, la voz Paterna dice el contraguión, la voz del Adulto da el patrón, y la voz del Niño asume el papel del guión.

4. Vocabulario.—Cada estado del ego puede tener, además, su propio vocabulario. Las palabras Paternas, como "malo", "estúpido", "cobarde" y "ridículo", dicen lo que Jeder teme más ser, y se esfuerza más por evitar. Un vocabulario técnico Adulto persistente puede ser simplemente una manera de eludir a la gente, como suele ocurrir entre los ingenieros, pilotos y financieros, bajo la directriz de guión de "Haz grandes cosas pero no te compliques personalmente". Los vocabularios "asistenciales" Adultos (Asociación de Padres y Profesores, psicología, psicoanálisis, ciencia social) pueden utilizarse en un Rito de la Primavera intelectual, en el que la psique desmembrada de la víctima se deja esparcida por el suelo basándose en la teoría de que al final él se recompondrá a sí mismo y después será más fértil. La línea argumental de este guión es la siguiente: "Yo te haré pedazos, y recuerda que sólo estoy tratando de ayudarte. Pero tú tendrás que recomponerte, porque eso nadie puede hacerlo por ti". A veces el paciente es la víctima favorita de su propio Ritual. El vocabulario del Niño pueden ser las palabras obscenas de rebelión, los clichés de sumisión, o las dulces expresiones de encantadora inocencia.

Una tríada típica que a menudo se encuentra en la misma persona es la "enjabonada" Paterna, la disección Adulta, y la obscenidad del Niño. Por ejemplo: "Todos

tenemos nuestros antojos, yo creo que tu lo estas llevando muy bien. Desde luego, tienes que separar a tu ego autónomo de esa identificación con tu madre. Al fin y al cabo, este mundo es una mierda". Este guión sale directamente del *Infierno* de Dante: "¿Cómo mantener la sonrisa leyendo un libro cuando las aguas inmundas te llegan hasta el cuello?"

E. Elección de palabras

Las oraciones gramaticales son construidas conjuntamente por el Padre, el Adulto y el Niño, y cada uno se reserva y ejerce el derecho de insertar palabras y expresiones de acuerdo con sus necesidades. Para entender lo que pasa en la cabeza del paciente, el terapeuta debe ser capaz de descomponer el producto acabado en sus componentes significativos. A esto se le llama análisis conciliatorio, y es algo diferente del análisis gramatical.

1. Partes de la oración. — Los adjetivos y los nombres abstractos son denominativos. La respuesta correcta para una persona que dice que padece de "dependencia pasiva" o que es "un sociópata inseguro" es: "¿Cómo le llamaban sus padres cuando era pequeño?" Los eufemismos de acción como "expresión agresiva" o "trato sexual" deberían eliminarse preguntando: "¿Cómo llamaba usted a eso cuando era pequeño?" "Expresión agresiva" es un puro artefacto y significa que Pat ha ido a una clase de danza moderna o ha sido influido por un terapeuta de la Gestalt, mientras que "intercambio sexual" significa que asiste a las reuniones de la Liga de la Libertad Sexual.

Los adverbios son un poco más íntimos. Así, "A veces siento excitación sexual" está allá a lo lejos en la vaga distancia, mientras que "A veces me excito sexualmente" está aquí cerca. Sin embargo, aún está por aclarar el significado psicológico preciso de los adverbios.

Los pronombres, los verbos y los nombres concretos son las partes más reales de la oración, y "dicen las cosas como son". Decir las cosas como son puede significar que el paciente está dispuesto a ponerse bien. Así, una mujer que tiene miedo al sexo a menudo hace hincapié

en los adjetivos y en los nombres abstractos: "Tuve una experiencia sexual satisfactoria". Más adelante, puede subrayar pronombres y verbos: "Funcionamos de verdad". Una mujer fue al hospital la primera vez para tener "una experiencia tocología". La segunda vez, fue para tener un niño. Los pacientes "expresan hostilidad contra las figuras que representan la autoridad". Cuando se convierten en personas reales, sencillamente reniegan o rompen los papeles. Por parte del terapeuta, el que dice: "Iniciamos la entrevista intercambiando saludos positivos. Luego el paciente explicó que había manifestado hostilidad llevando a cabo un acto de agresión física contra su mujer", se lo pasa peor que el que dice: "El paciente me saludó y me dijo que había pegado a su mujer". En un caso el terapeuta afirmó que un chico "asistía a un establecimiento escolar residencial de la esfera privada", cuando el chico meramente había dicho que "iba a un internado".

La palabra más importante del análisis de guiones es la partícula "pero", que significa: "Según mi guión, no tengo permiso para hacer eso". Las personas reales dicen: "Quiero", o "No quiero", o "Gané", o "Perdí", mientras que "Quiero, pero...", "No quiero, pero...", "Gané, pero...", o "Perdí, pero..." son todas expresiones de guión.

2. Palabras del que está bien. — La norma para escuchar grabaciones magnetofónicas es: Si no puedes oír lo que está diciendo el paciente, no te preocupes, porque generalmente no dice nada. Cuando tenga algo que decir, ya lo oirás, por fuerte o débil que sea la grabación. A veces una grabación mala es mejor que una buena a efectos clínicos. Si pueden oírse todas las palabras, el oyente puede ser distraído por el contenido, y perder los indicios más importantes del guión. Por ejemplo: «Encontré a un hombre en un bar y me hizo insinuaciones. Cuando se puso demasiado fresco, le dije: "¿Quién se ha creído que es?", para que viera que yo era una dama, pero él insistió, o sea que al cabo de un rato lo mandé a paseo». Esta es una historia bastante aburrida, poco instructiva y muy vulgar. Es mucho más reveladora en una grabación mala, en la que se oye así: "Murmillos murmullos murmullos ME HIZO INSINUACIONES murmullos murmullos FRESCO murmullos murmullos murmullos VIERA QUE YO ERA UNA DAMA murmullos murmullos LE MANDÉ A PASEO". Aquí las

palabras audibles son "las palabras del que está bien". La paciente sigue las instrucciones de su madre de MANDAR A PASEO A LOS HOMBRES, demostrando así que ES UNA DAMA, siempre que pueda coleccionar bastantes cupones o INSINUACIONES para justificarse (como dama) a la hora de enfadarse. La instrucción dice: "Recuerda que las DAMAS se enfadan cuando los hombres les hacen insinuaciones". El padre intercala: "Hay muchos tipos FRESCOS en los bares. Yo debería saberlo". O sea que ella va a los bares y se dedica a demostrar que es una dama.

Después de un tiempo de terapéutica psicoanalítica, la grabación dice: "Murmullos murmullos murmullos HOMBRE SÁDICO murmullos murmullos murmullos MI YO MASOQUISTA murmullos murmullos. Murmullos murmullos murmullos MANIFESTANDO MI HOSTILIDAD HABITUAL murmullos murmullos". Ella ha sustituido las antiguas Palabras del que Está Bien por nuevas Palabras del que Está Bien. Si pasa a manos de un analista conciliatorio, la grabación dirá: "Murmullos murmullos SU NIÑO murmullos murmullos murmullos MI PADRE murmullos murmullos JUGAMOS A LA VIOLACIÓN". Pero un mes más tarde no hay más murmullos ni siquiera en una grabación mala y llena de ruidos, y lo que aparece claramente es: "He conocido a algunos hombres encantadores desde que dejé de ir a los bares".

Las Palabras del que Está Bien cuentan la historia mucho mejor que la propia historia. Tal vez se necesitaran meses de terapéutica convencional para explicar los detalles de una historia de mala suerte contada claramente por una estudiante graduada, pero si la grabación dice: "Murmullos murmullos murmullos ESTUDIABA MUCHO murmullos murmullos BUENAS NOTAS PERO murmullos murmullos DESPUÉS ERA TERRIBLE", las Palabras del que Está Bien que se destacan cuentan la historia de su vida directamente: "En principio has de trabajar mucho y tener éxito salvo en que algo tiene que salir mal y acabarás sintiéndote terriblemente". Las Palabras del que Está Bien enuncian sus directrices de guión en voz alta y clara.

Las Palabras del que Está Bien a las que nos referíamos en la última sección vienen de los preceptos, patrones y amenazas Paternos. Preceptos como "Sé una dama" y "Estudia mucho" hacen de Dama y Estudio Palabras

del que Está Bien. La amenaza "Si no, ocurrirá algo terrible" hace de Algo Terrible una Palabra del que Está Bien. Cuando una paciente está pendiente del diván, el vocabulario del terapeuta se convierte en sus Palabras del que Está bien, y, en realidad, ésta es una de las señales de que la paciente está pendiente del diván. Dice masoquismo, hostilidad, Padre, Niño, etc., porque en esta fase el terapeuta se convierte en un padre suplente, y su vocabulario del que Está Bien sustituye al original aprendido en la infancia. Las Palabras del que Está Bien son las que aprueba la parte Paterna del padre, la madre, el terapeuta u otra persona paternal respecto del paciente.

3. Palabras de guión. — Recordemos, sin embargo, que muchos de los mandos de guión vienen dados por la parte Niño del padre o la madre, y éstos cuentan con todo un vocabulario de Palabras y Expresiones de Guión, que generalmente son completamente diferentes de las Palabras del que Está Bien. Algunas de ellas, en realidad, pueden estar en contradicción directa. Una mujer que usa Palabras del que Está Bien muy dignas cuando está en su antigüón puede usar un lenguaje muy obsceno cuando está en su guión. Así, puede llamar a sus hijos "mis encantadores jovencitos" cuando está sobria, y "esos asquerosos" cuando está borracha. Las palabras de guión dan información importante sobre los papeles y las escenas del guión, ambos elementos importantes para tratar de reconstruir el mundo del guión, o la clase de mundo en que vive el Niño del paciente.

En los guiones de hombres, los papeles femeninos más corrientes son chicas, señoras y mujeres. En los guiones de mujeres, los papeles masculinos son chicos, hombres y viejos. Más especializados son "niñas" y "viejos sucios". Estos dos se atraen entre sí, especialmente en los bares. El hombre se refiere a las mujeres que conoce llamándolas "niñas encantadoras". La mujer se refiere a los hombres que conoce llamándoles "viejos sucios". Él necesita una niña para su guión y ella necesita un viejo sucio para el suyo, y cuando se encuentran empieza la acción, y saben qué decirse el uno al otro después de decirse "Hola". Diferentes mujeres viven en mundos poblados de lobos, bestias, hechiceros, gatos, reptiles, chupópteros y agujones, y muchos hombres las ven como manjares, perras, rutinas,

niñas, groseras, prostitutas, y todas éstas son palabras de guión que surgen en el curso de la conversación o del tratamiento de grupo.

Las escenas de guión generalmente se centran alrededor de una u otra habitación de la casa: el cuarto de los niños, el cuarto de baño, la cocina, la sala y el dormitorio, y se localizan en expresiones como "bebida en abundancia", "todos aquellos crápulas", "una fiesta completa", "toda esa gente" y "pegársela". Cada una de estas habitaciones tiene su propio vocabulario, y la persona metida en cualquiera de estas cámaras usará las expresiones apropiadas una y otra vez. Igualmente corriente es el cuarto de trabajo, indicado por frases alusivas.

También pueden descubrirse palabras de contraguión en las personas que luchan contra su guión. Jack, el Sí-sifo mencionado en el Capítulo 12, se convirtió en jugador profesional de béisbol, en parte porque era su papel y en parte porque su tío lo empujó a ello. Un día, mientras estaba escuchándolo, el Dr. Q. se dio cuenta por primera vez de que había un poder tremendo tras la palabra "no", que Jack decía frecuentemente, y un impacto menor pero manifiesto siempre que Jack decía "otra cosa". Inmediatamente percibió intuitivamente el significado que ocultaban estos dos términos. Siempre que Jack decía "no", estaba lanzando la pelota, y siempre que Jack lanzaba la pelota, su Niño decía "no" ("¡No vas a darle!") Siempre que decía "otra cosa", estaba corriendo hacia la primera base, y siempre que corría hacia la primera base decía "otra cosa" ("Si no puedo sacarte intentaremos otra cosa"). Jack no sólo confirmó estas intuiciones sino que explicó cómo un entrenador le había dicho lo mismo con palabras diferentes. "¡Relájate! ¡Si lanzas cada pelota así de fuerte, acabarás con el hombro hecho cisco!" Que es lo que le ocurrió al final. Igual que el Dr. Q., el entrenador había percibido, basándose en su intuición y en su experiencia, que Jack lanzaba la pelota con furia, y sabía que eso no era bueno.

El antiguión de Jack era triunfar como jugador de béisbol, y detrás de sus lanzamientos de pelota profesionales había una gran rabia contra su padre y su tío por ordenarle que fuera un fracasado. Así, cada vez que lanzaba la pelota estaba luchando contra su guión e inten-

tando abrirse camino para salir de su saco y conseguir el éxito. Esto le daba una velocidad tremenda, y su antiguión le daba un dominio soberbio. Lo único que le faltaba era la capacidad de calmarse y encajar sus lanzamientos en el conjunto del juego. Al final, su rabia no adaptable provocó justamente el saldo que estaba tratando de evitar, y tuvo que abandonar el juego. La percepción intuitiva del Adulto que hay en el Niño del terapeuta, el Profesor, es su instrumento terapéutico más valioso. La aguda sensibilidad de un Profesor lo bastante fino queda demostrada por el hecho de que el Dr. Q. supo todo esto a pesar de que sólo había asistido a un partido de béisbol profesional en toda su vida, aunque había jugado a la pelota muchas veces en la arena.

4. Metáforas. — Íntimamente ligadas a las palabras de guión están las metáforas. Así, Mary tenía dos vocabularios de metáforas diferentes y separados. En uno, ella estaba en el mar, todo era insondable, apenas podía mantener la cabeza fuera del agua, tenía días tormentosos y oleadas de sentimientos. Otras veces, la vida era una fiesta, ella podía comerse las palabras, tenía muchas golosinas, o podía sentirse huraña o amargada porque se desmoronaba el pastel. Estaba casada con un marinero y se quejaba de obesidad. Cuando se sentía en el mar, toda su jerga era marítima, y cuando comía en exceso, era culinaria. Así pasaba del océano a la cocina, y viceversa, y el problema del terapeuta era hacerle poner los pies en el suelo. Las metáforas son una extensión de la escena del guión, y un cambio en las metáforas significa un cambio de escena. En el caso de ella, las aguas tormentosas resultaron ser un mar de enojo.

5. Expresiones de seguridad. — Algunas personas tienen que pasar por ciertos ritos o hacer ciertos gestos antes de empezar a hablar, para protegerse o excusarse por hablar. Estos ritos van dirigidos a sus Padres. Ya hemos citado el caso de Abelardo, que siempre introducía las manos bajo el cinturón antes de empezar a hablar. Era evidente que estaba protegiendo a sus testículos de algún asaltante interior que en principio había de atacarlo cuando estuviera descuidado porque estuviera hablando con alguien, de manera que siempre se preocupaba de ese peligro antes de aventurarse a hablar. En otros casos, estas

medidas de seguridad están incorporadas a la estructura de la oración. Hay diferentes grados de protección a la hora de responder a una pregunta como: "¿Se puso usted furioso con su hermana alguna vez?" "*Quizá sí*" implica una orden Paterna: "Nunca te comprometas". "*Creo que quizá sí*" implica dos órdenes Paternas: "¿Cómo puedes estar seguro?" y "No te comprometas". La primera generalmente viene del padre, la segunda de la madre. "*Creo que es posible que quizá lo hiciera*" contiene una triple protección. Las expresiones de seguridad son especialmente valiosas para el pronóstico. Es mucho más fácil para el terapeuta atravesar un estrato de medidas de seguridad que tres. "*Creo que es posible que quizá lo hiciera*" es semejante al Subjuntivo de Berkeley, y está destinado igualmente a proteger y ocultar a un Niño muy pequeño y muy temeroso que no va a dejar entrar a nadie con mucha facilidad.

6. El Subjuntivo. — El Subjuntivo, o, como se le llama familiarmente, el "Subjuntivo de Berkeley", comprende tres puntos. Primero, las expresiones "si" o "si al menos"; segundo, el uso de subjuntivos o condicionales como haría, debería, pudiera; y tercero, las palabras de no compromiso como "hacia". El Subjuntivo de Berkeley se cultiva sobre todo en los campus universitarios. La expresión clásica es: "Debería hacerlo, y lo haría si pudiera, pero..." Hay variantes como ésta: "Si al menos ellos lo hicieran, yo podría, y creo que probablemente debería, pero...", o ésta: "Yo debería, y probablemente podría, pero entonces ellos harían..."

Esta actitud de subjuntivo se formaliza en los títulos de libros, tesis, trabajos y deberes estudiantiles. Ejemplos corrientes son: "Algunos factores implicados en..." (= si al menos), o "Hacia una teoría de..." (= lo haría si pudiera, y sé que debería). En el caso extremo, el título dice: "Algunas observaciones introductorias referentes a factores implicados en la recolección de datos de cara a una teoría de..." (título verdaderamente modesto, pues es evidente que pasarán unos doscientos años antes de que la teoría propiamente dicha esté lista para publicarse). Es obvio que la madre de este hombre le dijo que no asomara la cabeza. Su siguiente trabajo probablemente será: "Algunas observaciones intermedias referentes..., etc." y luego

"Algunas observaciones finales referentes..., etc." Habiendo acabado ya con las Observaciones, probablemente los títulos de sus obras sucesivas serán cada vez más cortos. Cuando tenga cuarenta años, habrá acabado con los prolegómenos y aparecerá su obra número seis, "Hacia una teoría de...", pero casi nunca viene la teoría propiamente dicha. Si viene, y la séptima obra es la teoría misma, luego vendrá una octava obra titulada: "Lo siento. Volvamos a la antigua computadora". Siempre está en camino, pero nunca llega a la siguiente estación.

Esto no es divertido para el terapeuta que se propone tratar a un hombre que esté escribiendo un trabajo con un título así. Pat, además, se quejará de no poder terminar su tesis, de ser incapaz de concentrarse, de problemas sexuales y conyugales, depresión e impulsos suicidas. A no ser que el terapeuta pueda encontrar una manera de cambiar el guión, el tratamiento seguirá exactamente las ocho fases mencionadas antes, y cada fase durará de seis meses a un año o más, y será el terapeuta quien escriba la obra final (la del "Lo siento") en vez del paciente. En lenguaje de guión, "hacia" significa "no llegues ahí". Nadie pregunta: "¿Va este avión hacia Nueva York?", y muchas personas no querrían viajar con un piloto que dijera: "Sí, vamos hacia Nueva York". O va a Nueva York, o tomamos otro avión.

7. Estructura de la frase. — Además de los subjuntivistas hay otras personas que tienen prohibido acabar nada o ir al grano, o sea que, cuando hablan, "se desbordan por la boca". Sus frases están ensartadas con conjunciones: "Ayer estaba sentada en casa con mi marido y... y... y entonces... y... y entonces..." A menudo la directriz es: "¡No cuentes ningún secreto de familia!", o sea que dan un rodeo y juegan con el secreto mientras pueden, sin revelarlo.

Algunas personas, cuando hablan, tratan de equilibrarlo todo: "Está lloviendo, pero pronto saldrá el sol". "Tengo dolor de cabeza, pero el estómago está mejor." "No son muy simpáticos, pero en cambio parecen animados." La directriz en este caso parece ser: "No mires nada demasiado de cerca". El ejemplo más interesante de este tipo fue un hombre que era diabético desde que tenía cinco años, y al que habían enseñado a equilibrar su dieta

con sumo cuidado. Cuando hablaba, sopesaba cada palabra con el mismo cuidado, y equilibraba cada una de sus oraciones con gran cautela y precisión. Estas precauciones hacían que fuera muy difícil escucharlo. Toda su vida había estado furioso contra las restricciones injustas que se le habían impuesto a causa de la enfermedad, y su forma de hablar se volvía muy desequilibrada cuando se enfadaba. (Las implicaciones de esto para la psicología de la diabetes deben esperar ulterior estudio.)

Otro tipo de estructura de la frase es el punto suspensivo, usando mucho "y todo eso" y "etcétera". "Bueno, fuimos al cine y todo eso, y entonces la besé y todo eso, y luego ella me robó la cartera y todo eso." Desgraciadamente, esto a menudo oculta un profundo enojo contra la madre. "Bueno, me gustaría decirle lo que pienso de ella, etcétera." «¿Qué es "etcétera"?» ("Lo que en realidad me gustaría es hacerla pedazos.") "¿Etcétera?" No, no hay más "etcétera". Eso es el etcétera. La estructura de las frases ofrece un campo fascinante para el estudio.

F. La conciliación del patíbulo

Jack: He dejado de fumar. Hace más de un mes que no fumo un cigarrillo.

Della: Y ¿cuánto has engordado? ¡Je, je, je!

Todo el mundo sonrió ante esta salida, excepto Jack y el Dr. Q.

Dr. Q.: Bien, te estás poniendo bien de verdad, Jack. No has caído en ésta.

Della: Yo también quiero ponerme bien. Podría haberme mordido la lengua en vez de decir eso. Era mi madre la que hablaba. Yo estaba intentando hacer a Jack exactamente lo que ella me hace a mí.

Don (un miembro nuevo): ¿Qué tiene eso de terrible? Sólo era una pequeña broma.

Della: Mi madre vino a verme el otro día y trató de hacérmela otra vez, pero yo no la dejé. Seguro que se puso furiosa. Ella dijo: "Estás volviendo a engordar, ja, ja". Esperaba que yo me riera también y dijera: "Sí, estoy comiendo demasiado, ja, ja". Pero, en vez de eso,

dije: "Tú también estás bastante gorda". Entonces ella cambió de tema y dijo: "¿Cómo puedes vivir en una choza como ésta?"

De esto se deduce claramente que para la obesa Della, tener contenta a mamá = engordar y reírse de ello, la tragedia de su vida, y que no reírse de ello es insolente y hace desgraciada a su madre. Esperan de ella que se ahorque mientras los demás se ríen.

La risa del patíbulo es la broma del moribundo, o las últimas palabras famosas. Como ya hemos dicho, las multitudes que presenciaban las ejecuciones de Tyburn o Negwate en el siglo XVIII admiraban a los que morían riendo: "Yo era el jefe, ¿sabéis?", dice Daniel Entonces. "Teníamos todo preparado y entonces algo fue mal. Los otros se escaparon pero a mí me pescaron ¡ja,ja,ja!" Y la multitud ríe, "¡Ja, ja, ja!", apreciando la broma mientras abren la trampa. Danny parece reírse de la broma pesada que le ha hecho el destino, pero en el fondo sabe quién es el responsable, y en realidad está diciendo: "Bueno, madre (o padre), tú predijiste que yo acabaría en el patíbulo, y aquí estoy, ja, ja, ja". Lo mismo ocurre, en menor medida, en casi todas las sesiones de tratamiento de grupo.

Danny Ahora era uno de cuatro hijos, ninguno de los cuales tenía permiso para triunfar. Los padres eran ambos un poco deshonestos, dentro de unas formas socialmente aceptables, y cada uno de los hijos llevó esta tendencia un poco más lejos. Un día Danny habló de sus problemas en la universidad. Estaba atrasándose en su trabajo, o sea que pagó a otro por adelantado para que le hiciera la tesis. El grupo escuchó con interés mientras describía sus negociaciones con este hombre, y contaba cómo este "negro" se había comprometido también a escribir tesis para algunos amigos de Danny, todos los cuales habían pagado por adelantado. Los demás miembros hicieron preguntas de vez en cuando, hasta que finalmente Danny fue al grano. El "negro" había huido a Europa, llevándose todo el dinero que había recogido, y sin dejar ninguna tesis. Al oír esto, el grupo estalló en grandes carcajadas, a las que se sumó Danny.

Los demás dijeron que creían que la historia era divertida por dos razones: primero, la forma de explicarla de

fuera a decepcionar que no lo hicieran; y segundo, porque era la clase de cosa que ellos esperaban, o quizás incluso deseaban, que le ocurriera a Danny por su forma complicada de hacer las cosas en vez de cumplir sus obligaciones de una manera directa y honrada. Todos sabían que era de esperar que Danny fracasara, y era divertido ver cómo se esforzaba él para conseguirlo. Se sumaron a la risa de Danny Ahora de la misma manera que la multitud se había sumado a la de Danny Entonces. Más tarde todos se sentirían deprimidos por ello, y Danny el que más. Su risa quería decir: "Ja, ja, ja, madre, tú siempre me querías cuando fracasaba, y heme aquí otra vez".

El Adulto que hay en el Niño, el Profesor, ha tenido la tarea, desde los primeros años, de tener contenta a la madre para que siga con él y le proteja. Si gusta a la madre y ella manifiesta el gusto con una sonrisa, él se siente seguro aunque en realidad tenga problemas o esté incluso en peligro de muerte. Crossman¹³ estudia esto con más detalle. En las madres normales, dice, los niños gustan al Padre y al Niño de la madre. O sea que, cuando sonrío la madre, su Padre y su Niño están complacidos con su hijo, y las cosas funcionarán bien entre ellos. En otros casos, el Padre de la madre sonrío a su hijo porque se espera de ella que lo haga, mientras su Niño está enfadado con él. Él puede armonizar con el lado bueno del Niño de ella, y conseguir una sonrisa de esa manera, con una conducta que tal vez desaprobaba el Padre de ella. Por ejemplo, demostrando que es "malo", él puede conseguir una sonrisa del Niño, porque ha probado que no está bien, y eso agrada al Niño que hay en la madre (lo que antes hemos llamado "la madre bruja"). De todo esto, Crossman concluye que tanto el guión como el antiguión pueden considerarse intentos de provocar la sonrisa de la madre: el antiguión, la sonrisa aprobadora del Padre de la madre (y del padre), el guión, la sonrisa del Niño de la madre, que disfruta con el dolor o la frustración del hijo.

La risa del patíbulo, entonces, se da cuando Danny "se encuentra" con la soga al cuello, y su Niño dice: "En realidad yo no quería acabar de esta manera. ¿Cómo he llegado aquí?" Entonces la Madre (en su cabeza) sonrío,

Entonces puede elegir entre volverse loco, matarla, suicidarse, o reír. En esos momentos puede que envidie al hermano que prefirió ir al hospital mental, o a la hermana que prefirió suicidarse, pero él no está preparado para ninguna de las dos cosas... todavía.

La risa del patíbulo, o la sonrisa del patíbulo, se da después de una clase especial de estímulo y respuesta llamada la "conciliación del patíbulo". Un ejemplo típico es un alcohólico que lleva seis meses sin beber nada, como saben todos los del grupo. Entonces un día entra y deja que los demás hablen un rato. Cuando ellos han puesto sobre el tapete todos sus problemas, de manera que él tiene el escenario para sí, dice: "¿No adivináis qué pasó el fin de semana?" Con una mirada a su rostro ligeramente sonriente, ellos sabrán lo que pasó. Se disponen a sonreír, también. Uno de ellos inicia la conciliación del patíbulo preguntando: "¿Qué pasó?"

—Bueno, bebí una copa, y luego otra, y lo único que sé —dice, y en estos momentos ya está riendo, y ellos también— es que cogí una borrachera que me duró tres días.

Steiner,¹⁴ que fue el primero que describió claramente estos fenómenos, lo dice así: "En el caso del Alcohólico, White habla al auditorio de la borrachera de la semana pasada mientras el auditorio (incluido, quizás, el terapeuta) sonrío encantado. La sonrisa de los Niños del auditorio es paralela y refuerza a la sonrisa de la madre bruja u ogro que está satisfecha cuando White obedece el requerimiento ("No pienses..., bebe"), y en realidad estrecha el lazo alrededor del cuello de White".

La risa del patíbulo (producida por una conciliación del patíbulo) significa que, si el paciente se ríe al explicar una desgracia, y particularmente si los otros miembros del grupo se suman a las carcajadas, esa desgracia es parte de la catástrofe del guión del paciente. Cuando las personas que le rodean se ríen, refuerzan el saldo, aceleran su perdición, y le impiden que se ponga bien. De esta manera, el "¡vamos!" paterno llega a disfrutarse, ja, ja.

Puede muy bien decirse que los analistas de guiones y sus grupos se divierten más que nadie, aunque se abstengan de reírse de las ejecuciones o cuando alguien se ensucia los pies. Hay varias clases de risa que tienen interés para el análisis de guiones.¹⁵

1. Risas de guión. — a) "Je, je, je", es la risita Paterna de la madre bruja o del padre ogro que está conduciendo a alguien, generalmente a su propio hijo, por el sendero florido del escarnio y la derrota. "¡Cuánto has engordado! ¡Ja, je, je!" (A veces escrito "ja, ja".) Ésta es la risa de guión.

b) "Ja, ja, ja" es la risa de humor negro del Adulto. Como en el caso de Danny, denota una comprensión superficial. De sus experiencias recientes, Danny había aprendido a no fiarse de los "negros", pero no había aprendido mucho sobre sí mismo y sus propias debilidades, que le llevarían una y otra vez a trampas semejantes, hasta que se abriera la última. Ésta es la risa del patíbulo.

c) "Ji, ji, ji" es la risa del Niño cuando va a jugar una mala pasada. En realidad está metiéndose en un juego de "Juguemos una mala pasada a Joey", un verdadero juego de engaño en el que se ve invitado a pensar que va a chasquear a alguien, pero en vez de eso acaba siendo él la víctima. Por ejemplo, Danny Ahora dijo "¡Ji, ji, ji!" cuando un "negro" le explicó cómo podían jugarle una mala pasada al profesor de inglés, pero luego resultó que Danny acabó siendo la víctima. Ésta es la risa juguetona.

2. Risas sanas. — d) "Jo, jo, jo" es la risa del Padre ante la lucha del Niño para triunfar. Es protectora, benévola y dispuesta a ayudar, por lo menos en lo que se refiere al problema inmediato. Generalmente viene de personas que no están demasiado implicadas y que pueden pasar la responsabilidad última a otro. Muestra al niño que hay recompensas para la conducta que no se rige por el guión. Ésta es la risa del abuelo o de Santa Claus.

e) Hay otra clase de "Ja, ja, ja" que es mucho más cordial y significativa. Indica una intuición verdadera por parte del Adulto, que comprende que ha sido engañado, no por figuras externas sino por su propio Padre y su propio Niño. Es semejante a lo que los psicólogos llaman

una "experiencia de ajá" (aunque yo personalmente nunca he oído a nadie que no fuera psicólogo decir "ajá" en tales ocasiones). Ésta es la risa de la intuición.

f) "Jua, jua" es la risa de mera diversión del Niño, o la risa abdominal de las personas mayores que tienen barriga. Sólo se da en personas libres de guión o que pueden prescindir del guión momentáneamente. Ésta es la risa espontánea de las personas sanas.

H. La abuela

Nadie que haya conocido a su abuela es ateo, aunque ella lo fuera, porque todas las abuelas, buenas o malas, están mirando desde algún lugar allá arriba, generalmente con permiso del Cielo. Durante las reuniones de grupo (y a menudo también durante las partidas de póker) ella se asoma por una esquina del techo. Si el Niño de un paciente no tiene plena confianza en su Padre, en momentos de necesidad suele sentir que todavía puede confiar en su abuela, y mirará al techo en dirección a ella para que su presencia invisible le dé protección y guía. Deberíamos recordar que las abuelas son todavía más poderosas que las madres, aunque tal vez no aparezcan más que raras veces en escena. Pero, cuando lo hacen, tienen la última palabra. Esto es bien sabido para los lectores de cuentos, donde la vieja arrugada puede lanzar una bendición o una maldición sobre el principito o la princesita, y el hada mala o el hada madrina no pueden hacerla desaparecer, sino sólo atenuarla. Así, en "La Bella Durmiente", la vieja condena a morir a la princesa. El hada buena modifica esto y lo convierte en un sueño de cien años. Eso es lo mejor que puede hacer, pues, como dice ella: "Yo no tengo poder para deshacer totalmente lo que ha hecho la más vieja".

Así, la abuela, para bien o para mal, es el último tribunal de apelación, y si el terapeuta consigue romper la maldición lanzada sobre el paciente por su madre, aún le queda una abuela con la que contar. Por lo tanto, un buen terapeuta debe aprender a tratar con abuelas antagonistas tanto como con las madres. En situaciones terapéuticas,

las abuelas siempre piensan que tienen razón, y que están justificadas. El terapeuta tiene que hablarles con firmeza: «¿Quiere usted en realidad que Zoe sea un fracaso? ¿Cree usted realmente que su reclamación será bien acogida en el "cuartel general" si les dice la verdad? La verdad es que yo no estoy seduciendo a su nieta y llevándola por el mal camino sino que, en realidad, le estoy dando permiso para ser feliz. Dígales lo que les diga, recuerde que los psiquiatras también vienen del "cuartel general", y que allí también se les oirá. Zoe no puede hablar por sí misma contra usted, pero yo no puedo hablar por ella».

En la mayoría de los casos es la abuela la que decide qué cartas recibirá Jeder cuando juegue al póker. Si mantiene las buenas relaciones con ella, indudablemente no perderá, y generalmente ganará. Si la ofende de pensamiento o de obra, está destinado a perder. Pero él debe recordar que los otros jugadores también tienen abuelas, y que éstas pueden ser tan poderosas como la suya. Además, pueden estar en mejor situación respecto a sus abuelas que él respecto a la suya.

I. Tipos de protesta

Los principales tipos de protesta son el enojo y el llanto. La mayor parte de los terapeutas de grupo consideran mucho estos factores diciendo que "expresan sentimientos reales", mientras que la risa, por alguna razón, no está tan considerada, y a veces se la desecha fácilmente porque no manifiesta un "sentimiento real".

Como el noventa por ciento, aproximadamente, del enojo es un "timo" fomentado por el Padre, la pregunta real es: "¿Qué se saca de bueno al enfadarse?" Raras veces se consigue algo que no pudiera hacerse mejor sin enojo, y el precio es demasiado alto: de cuatro a seis horas de metabolismo alterado, y posiblemente varias horas de insomnio. El punto crucial en la resaca del enojo se da cuando Jeder deja de decirse a sí mismo o de decir a sus amigos: "Yo tendría que haber..." (usando un tiempo pasado) y pasa a "Me gustaría..." (usando el tiempo presente). Este enojo escalonado casi siempre está desencami-

nado. La norma del enojo escalonado es la misma que la norma del ingenio escalonado. "Si no lo dijiste en el acto, no vayas a decirlo después, pues tu intuición fue probablemente certera la primera vez." La mejor política es esperar a la próxima ocasión, y entonces, si estás realmente preparado para hacerlo mejor, lo harás.

La fase del tiempo presente ("Me gustaría...") suele ser breve, y pronto viene el tiempo futuro: "La próxima vez..." Esto significa un cambio de Niño a Adulto. Estoy firmemente convencido (sin ninguna evidencia química) de que el cambio de pasado a futuro coincide con un cambio en la química metabólica, y es meramente un ligero cambio que se produce en alguna pequeña radical de alguna sustancia hormonal compleja (un simple proceso de reducción u oxidación). Éste es otro ataque a la ilusión de autonomía. Cuando la persona, llevada de su indignación, cambia del pasado al futuro, piensa: "Me estoy calmando", o alguien dice: "Ahora estás siendo más sensato". Pero de hecho no se está "calmando" ni está "siendo", sino que simplemente está reaccionando ante un cambio químico trivial.

Casi todo el enojo es parte de un juego llamado "Ya te tengo, hijo de perra" (YTTHDP). ("Gracias por darme una excusa para enfadarme.") En realidad a Jeder le complace que le hagan daño, porque lleva encima un saco de enojo desde su primera infancia y es un alivio descargarlo un poco legítimamente. ("¿Quién no se enfadaría en tales condiciones?") La cuestión aquí es si la reacción es beneficiosa. Hace mucho tiempo, Freud dijo que no era útil. Hoy en día, sin embargo, para la mayoría de los terapeutas de grupo es la señal de una "buena" reunión de grupo, y provoca conferencias muy vivas entre el personal hospitalario. Todo el mundo está encantado, regocijado y aliviado cuando un paciente "manifiesta enojo". Los terapeutas que animan a los pacientes a hacer esto, o incluso se lo piden, sienten un gran desdén por sus colegas menos ágiles y no vacilan en decirlo. La *reductio ad absurdum* de esta actitud es la siguiente declaración hecha por un paciente imaginario: «Tomé un medio de transporte público para dirigirme a mi sector ocupacional y decidí que aquel día me comunicaría realmente con las figuras de la autoridad expresando sentimientos verdaderos. O sea que chillé

El se puso muy contento y dijo: "Me alegro de que por fin nos comuniquemos y de que manifieste usted libremente su hostilidad. Ésta es la clase de empleado que nos gusta tener aquí. Observo que ha liquidado a otro empleado que por casualidad estaba debajo de la ventana, pero espero que esto no suscite en usted molestos sentimientos de culpabilidad que dificulten nuestra acción interpersonal".

La distinción entre el enojo falso y el genuino a menudo es fácil de hacer. Después del enojo YTHDP el paciente puede sonreír, mientras que, en el grupo, después del enojo genuino suelen venir las lágrimas. En cualquier caso, los pacientes deberían comprender que no se les permite arrojar cosas, o atacar o golpearse unos a otros. Cualquier intento de hacerlo debería ser reprimido físicamente, y, excepto en casos especiales, a un paciente que hiciera cualquiera de estas cosas habría que expulsarlo del grupo. Sin embargo, hay algunos terapeutas que se reducen a dejar que los pacientes expresen su enojo físicamente, y tienen los medios y el personal adecuados para hacer frente a las posibles complicaciones.

El llanto también es un engaño en la mayoría de los casos, o puede ser incluso una escenificación dramática. La respuesta de los otros miembros del grupo es la mejor manera de juzgar esto. Si se sienten incómodos o claramente compasivos, probablemente las lágrimas son espurias. El llanto genuino generalmente produce un respetuoso silencio y las respuestas genuinas de la piedad trágica aristotélica.

J. La historia de su vida

Uno de los cuentos más instructivos para el analista de guiones que se han escrito nunca es *La extraña vida de Iván Osokin*, de P. D. Ouspensky, el famoso místico. A Iván Osokin se le da la oportunidad de volver a vivir su vida, y la predicción es que volverá a cometer los mismos errores, y que repetirá toda la conducta que lamenta haber seguido. El protagonista responde que esto no es de ex-

trañar, pues estará privado del recuerdo de lo que ha pasado y por lo tanto no tendrá manera de evitar sus errores. Le dicen que, por el contrario, y contra la política habitual en tales casos, se le permitirá recordar todo, pero igualmente cometerá los mismos errores. En estas condiciones, él acepta, y, naturalmente, aunque puede prever todos los desastres que va a provocar, repite su conducta anterior, como demuestra Ouspensky de forma muy hábil y convincente. Ouspensky atribuye esto a la fuerza del destino, y el analista de guiones estará de acuerdo con él, añadiendo sólo que ese destino fue programado por sus padres cuando él era niño, y no procede de una fuerza metafísica o cósmica. La posición del analista de guiones, entonces, es la misma que la de Ouspensky: cada individuo se ve empujado por su guión a repetir una y otra vez los mismos patrones de conducta, por mucho que lamente las consecuencias. De hecho, el remordimiento es de por sí un motivo para repetirlos, y en realidad se repiten precisamente para coleccionar remordimientos.

Este cuadro puede completarse incluyendo otro cuento: "El extraño caso de M. Valdemar", de Edgar Allan Poe. M. Valdemar es hipnotizado justo antes de morir, y sobrevive mucho tiempo. Finalmente, le hacen salir de su trance hipnótico, e inmediatamente, ante los ojos de los horrorizados espectadores, se convierte en un cadáver putrefacto, en el mismo estado en que se habría encontrado si hubiera muerto el día en que lo hipnotizaron. Esto es, "se puso al día consigo mismo". En términos de guión, esto también ocurre todos los días. En realidad, los padres hipnotizan al niño para que siga cierto patrón de vida. Él manifestará todos los signos de vitalidad mientras le sea humanamente posible continuar, hasta que se complete su destino de guión. Después de eso puede hacerse pedazos muy rápidamente. De hecho, muchas personas están "apuntaladas" por sus guiones, y, en cuanto se consuma el guión, se deterioran. Éste es el destino de muchas personas viejas o "retiradas" en todo el mundo, como he observado. (No sólo en "nuestra sociedad", como suele afirmarse.)

El propio guión está bajo la protección de la diosa griega de la Necesidad, la "sublime *Ananke*", como la llama Freud. En lenguaje psicoanalítico, se ve impulsado

por la compulsión de la repetición, la compulsión a hacerlo mismo una y otra vez. Así, un guión breve puede repetirse una y otra vez en el curso de una vida (una mujer se casa con un alcohólico tras otro, dando por supuesto que cada vez será diferente; o un hombre se casa con una enferma tras otra, pasando así por toda una serie de tranques dolorosos). Además, de una forma diluida, todo el guión puede repetirse cada año (depresiones en Navidad debidas al desengaño) dentro del marco más amplio del guión de toda una vida (suicidio final debido a un desengaño muy grande). También puede repetirse cada mes del año (desengaños menstruales). Y más aún, también puede repetirse cada día en una versión más reducida. De una forma todavía más microscópica, puede pasar en una hora: por ejemplo, todo el guión, en forma pasada por agua, puede surgir en el curso de la reunión semanal del grupo, una semana tras otra, siempre que el terapeuta sepa a dónde mirar. A veces, sólo unos pocos segundos de actividad pueden revelar la "historia de la vida del paciente". En otro sitio he dado un ejemplo de la forma más corriente de esto, que podría titularse "Ímpetu y tropezón" y "Recuperación rápida".¹⁶

«La señora Sayers alargó el brazo por delante del pecho de la señora Catters para alcanzar un cenicero que estaba en el extremo de la mesa. Cuando retiraba el brazo, perdió el equilibrio y estuvo a punto de caerse del banco. Recobró el equilibrio justo a tiempo, soltó una risita desaprobatoria, murmuró "¡Dispense!", y se puso a fumar. En ese momento, la señora Catters desvió su atención del señor Troy un instante para murmurar: "¡Perdón!"»

Aquí, condensada en unos segundos, está la historia de la vida de la señora Sayers. Ella trata de tener cuidado, pero hace las cosas con torpeza. Está a punto de fracasar, pero se salva en el momento justo. Ella pide disculpas, pero entonces otra persona se atribuye la culpa. Casi podemos ver a su padre ogro diciéndole que se caiga, o empujándola (guión), y a su madre salvándola en el momento preciso (contraguión). Después, ella pide corteses excusas por ser torpe. (Cuando era niña aprendió que era conveniente ser torpe si quería conservar el cariño de su padre, porque él lo quería así; además, le daba una ex-

clusa para pedir disculpas, y ésa era una de las pocas veces que la escuchaba y reconocía su existencia.) Luego viene el giro del guión, que hace que todo el episodio sea un drama y no un mero catálogo de desgracias: *otra persona* asume la culpa final y pide perdón aún más sinceramente. Aquí tenemos una ilustración clásica del triángulo de Karpman¹⁷ para la categorización de guiones y dramas teatrales (figura 12, Capítulo 10).

K. Los cambios de guión

Según Karpman, toda acción dramática puede reducirse a unos cambios entre tres papeles principales: Víctima, Perseguidor y Salvador. Estos cambios se producen a diferentes velocidades y pueden ir en varias direcciones. En el drama Ímpetu, Tropezón y Recuperación Rápida, tenemos una serie de cambios muy rápidos. La señora Sayers empieza con el Padre (que hay en su cabeza) como Perseguidor (que la "empuja"), la Madre que hay en su cabeza como Salvadora ("la salva de la caída"), y ella como Víctima. Ésta es la forma en que tiene dispuesto el triángulo en la cabeza; su guión en el cerebro. Cuando el guión entra en acción, ella se convierte en Perseguidora al empujar a la señora Catters, que así se convierte en su Víctima. Ella pide disculpas por esto, pero la señora Catters a su vez (de acuerdo con las necesidades de *su guión*) hace un cambio muy rápido, y en vez de comportarse como una Víctima, pide disculpas como si *ella* hubiera hecho algo malo, asumiendo así el papel de Perseguidora.

Con esta serie condensada de conciliaciones nos enteramos de muchas cosas sobre la historia de dos vidas. La señora Sayers generalmente se presentaba como una víctima quejumbrosa; ahora está claro que puede pasar al papel de Perseguidora siempre que sea "accidental" y que pida disculpas por ello. El objetivo del guión Ímpetu y Tropezón es verse libre de responsabilidad consiguiendo que la Víctima pida disculpas. Ella ha encontrado una figura de guión complementario en la señora Catters, cuyo guión evidentemente se llama algo así como "Pégame y yo pediré perdón", o "Lamento que mi cara se cruzara en el

camino de tu puño": el guión típico de la mujer de un alcohólico.

Danny, el joven sin tesis, también pasó por el drama de su vida al explicar su experiencia. Como ya hemos observado, el nombre de su juego favorito, que es también el título de su guión, es "Juguemos una mala pasada a Joey". Danny se encuentra con un Salvador muy amable que se ofrece a ayudarlo, cobrando, a jugar una mala pasada a su Víctima, el profesor. Danny acaba cargando con el saco de la Víctima, y su amable Salvador resulta ser un bribón o Perseguidor mejor que Danny. El profesor que, sin saberlo, estaba destinado en un principio a ser la Víctima, ahora tiene que hacer el papel de Salvador con respecto a Danny, que acude a él para que le ayude a graduarse. Esta es la historia de la vida de Danny. Se pasa de listo cuando intenta jugar una mala pasada, y acaba siendo un mártir; pero como todos pueden ver que él preparó su propia caída, en vez de compasión, recibe risas. No sólo no consigue llevar a cabo su tarea, sino que ni siquiera logra ser un mártir. Esta es una de las razones que le impiden intentar suicidarse. Sabe que, si lo intenta, o hará una chapuza que provocará la risa de todos, o, si lo consigue, ocurrirá algo que hará que todo el sacrificio resulte ridículo. Ni siquiera sus intentos de psicosis son convincentes, y a los otros miembros del grupo sólo les hacen reír. Lo que su madre le ha dado es un guión que no es más que una trampa benévola. "Mira —le ha dicho—, tú vas a fracasar en todo. Es inútil que te pegues de cabeza contra la pared, porque ni siquiera conseguirás volverte loco o suicidarte. O sea que sal ahí fuera e inténtalo durante un tiempo, y, cuando estés convencido, vuelve a mí como un buen chico y yo me ocuparé de todo en tu lugar."

Esta es una recompensa para el terapeuta de grupo si observa los movimientos de los pacientes en todos los momentos de la sesión. Puede ver cómo uno de sus pacientes pasa por todo su guión en forma condensada en el espacio de unos segundos. Esos pocos segundos pueden abrir la caja de par en par, contándole la historia de la vida del paciente, que de otro modo tal vez tardaría muchos meses o años muy trabajosos en aclarar. Desgraciadamente, no hay una norma que se pueda dar para saber

cuando ocurre esto. Probablemente ocurre en cada paciente en cada reunión de grupo de una forma u otra, más o menos disfrazada o cifrada. Su descubrimiento, entonces, depende de la capacidad del terapeuta para comprender lo que está pasando, y eso también depende de su intuición. Cuando su intuición esté dispuesta no sólo a comprender lo que está haciendo el paciente sino también a comunicar esa comprensión a su Adulto, entonces será capaz de reconocer el guión del paciente cuando lo vea, incluidos los papeles que representan él y los demás miembros del grupo. Como es esencial conocer estos papeles para llevar a cabo el tratamiento con éxito, éste será el tema del próximo capítulo.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Berne, E., *Principles of Group Treatment*, loc. cit.
2. Las percepciones del Niño a menudo se dan en los sueños como residuos del día, caricaturas o símbolos: percepciones de las que el Adulto no fue consciente pero que, no obstante, se registraron. Estas percepciones son la base de los juicios intuitivos. Ver Berne, E., "Concerning the Nature of Diagnosis", loc. cit. También refs. 6, 8, 9, 10 y 11.
3. Feldman, S. S., *Mannerisms of Speech and Gestures in Everyday Life*, International Universities Press, Nueva York, 1959.
4. Deutsch, F., "Analytic Posturology", *Psychoanalytic Quarterly*, 21:196-214, 1952.
5. Zelig, M., "Acting In: Postural Attitudes Observed During Analysis", *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 5:685-706, 1957.
6. Berne, E., "Primal Images and Primal Judgments", *Psychiatric Quarterly* 29:634-658, 1955.
7. Berne, E., *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*, loc. cit.
8. Berne, E., "Intuition VI. The Psychodynamics of Intuition", loc. cit.
9. Berne, E., "The Nature of Intuition", *Psychiatric Quarterly* 23:203-226, 1949.
10. Berne, E., "Intuition V. The Ego Image", *Psychiatric Quarterly* 31:611-627, 1957.
11. Berne, E., "Concerning the Nature of Communication", loc. cit.
12. Cfr. Berne, E., "Difficulties of Comparative Psychiatry:

- 107-109, 1959.
13. Crossman, P., "Position and Smiling", loc. cit.
 14. Steiner, C. M., "A Script Checklist", loc. cit.
 15. Grotjahn, M., *Beyond Laughter*. McGraw-Hill Book Company, Nueva York, 1957.
 16. Berne, E., *Transactional Analysis in Psychotherapy*, loc. cit., págs. 123 y ss.
 17. Karpman, S., "Fairy Tales and Script Drama Analysis", loc. cit.

18

El gui3n en el tratamiento

A. *El papel del terapeuta*

Ya hemos hablado de c3mo escoge el paciente a un terapeuta concreto, si es que puede escoger. Si no puede escoger, tratar3 de inducir al terapeuta que le haya tocado a representar el papel requerido por su gui3n. Una vez pasada la fase preliminar, intentar3 hacer que el doctor encaje en la casilla infantil reservada para el "mago", para conseguir de 3l el tipo de magia que necesita: "ciencia", "c3lido de pollo" o "religi3n". Mientras el Ni3o del paciente est3 montando los juegos y las escenas de gui3n que se requieren para conseguir esto, su Adulto tratar3 de sacar del tratamiento toda la comprensi3n que pueda. Cuanto antes reconozca el terapeuta el papel que se espera que represente, y cuanto antes pueda prever el drama de gui3n que el paciente tratar3, a su tiempo, de llevar a un cl3max, antes podr3 hacer algo al respecto, y m3s eficaz ser3 cuando ayude al paciente a salir de su mundo de gui3n y a entrar en el mundo real, donde pueda curarse y no meramente hacer progresos.

El "neurótico", han dicho muchos clínicos, no viene a tratarse para mejorar sino para aprender a ser mejor neurótico.¹ El analista de juegos dice algo parecido: el paciente no viene para aprender a ser sincero sino para aprender a jugar mejor a sus juegos. Por lo tanto, abandonará si el terapeuta se niega totalmente a jugar, y también si el terapeuta es un incauto y se le puede engañar demasiado fácilmente. A este respecto, los juegos conciliatorios son como el ajedrez: a un jugador entusiasta del ajedrez no le interesan las personas que no quieren jugar, ni las personas que no ofrecen una verdadera oposición. En un grupo de tratamiento, un jugador "Alcohólico" consagrado se enfadará si nadie se ofrece a salvarlo o a perseguirlo, o a hacer el tonto o a hacerse el tonto o a hacer de enlace, y pronto lo dejará. También lo dejará si los salvadores son demasiado sentimentales, o los perseguidores demasiado vehementes, porque no es divertido si los puede esquivar con demasiada facilidad. Como otros jugadores, prefiere un poco de finura y algo de reticencia por parte de sus compañeros u opositores. Si ellos atacan muy fuerte, como el Ejército de Salvación, puede que no siga mucho tiempo en el grupo.

También puede abandonar la organización de Alcohólicos Anónimos si siente que no le ofrece un verdadero reto con sus afirmaciones de "No eres tú, es una enfermedad", y sus amenazas de "hígado hecho polvo". Sólo si supera esa fase empezará a apreciar su verdadero valor. Synanon lo hace mejor porque juega fuerte y dice: "No es una enfermedad; si eres un toxicómano la responsabilidad es tuya". De ahí que el que juega al "Alcohólico" pueda escapar a los Alcohólicos Anónimos y probar con el médico de la familia, que no está tan seguro de que sea una enfermedad. Si es un verdadero deportista, acudirá a un psicoterapeuta, incluso a uno que le diga que no es una enfermedad en absoluto. Si está dispuesto a ponerse bien, tal vez busque un analista de guiones, o tropiece con uno accidentalmente, y entonces, si las cosas van bien, tal vez llegue a abandonar el juego.²

Los jugadores de "Si no fuera por ellos", sobre todo los del tipo Arsisiety, actúan de forma parecida. Un te-

rapeuta que no juegue en absoluto y exija responsabilidad individual, en vez de Arsisiety, los perderá pronto. Si el terapeuta cree demasiado en Arsisiety, el tratamiento degenera y se convierte en un pasatiempo de "¿Verdad que es terrible?" entre él y el paciente. La mayoría de estos pacientes se aburren de esto al cabo de un tiempo y acuden a otro que por lo menos esté a favor de la psicodinámica o de la auto estimación. Esto ocurrió a menudo en los años 30, cuando los jóvenes "comunistas" acudían a terapeutas "comunistas", pero pronto los abandonaron para pasarse a otros más convencionales. Si el terapeuta se siente culpable con respecto a Arsisiety, formará una alianza con el paciente en vez de tratarlo, lo cual puede estar muy bien, pero no debería ser calificado de tratamiento.

El Consejo de Administración, la Sociedad Establecida y el Hombre existen realmente, pero el señor Arsisiety, al que se culpa de tantas cosas, es un mito. Cada persona tiene su propia sociedad, con amigos y enemigos. La Psiquiatría no puede luchar contra el Consejo de Administración, la Sociedad Establecida o el Hombre: sólo puede luchar contra lo que hay en la cabeza del paciente. El paciente y el terapeuta tendrán que afrontar esto tarde o temprano. El tratamiento psiquiátrico, como todo tratamiento médico, sólo puede ser eficaz en condiciones razonablemente decentes. En los casos en que el paciente que repite "Si no fuera por ellos" es del género de los inconscientes, el sillón o el diván no tienen sentido, pero cuando se trata de un juego, hay que hacer que acabe tarde o temprano, y la habilidad del terapeuta consiste en hacerlo sin ahuyentar al paciente. Dusay³ hace un resumen excelente de las formas en que se pueden manejar los juegos en un tratamiento.

Así pues, la dosificación del juego, debidamente seleccionada y regulada para cada paciente, decidirá si éste continúa o no en tratamiento.

Generalmente el paciente acude a la terapéutica por dos razones, ninguna de las cuales pone en peligro al guión. Su Adulto viene para averiguar cómo puede vivir más cómodamente dentro de su guión. El ejemplo más claro de esto es el homosexual de cualquier sexo, que suele hacer una declaración honrada a este respecto. El hombre homosexual, por ejemplo, no quiere dejar su mundo de guión, que está poblado de mujeres que son unas intrigantes peligrosas y odiosas, o unos seres extraños, inocentes y ocasionalmente amables. Lo único que quiere es vivir más cómodamente en este mundo, y muy pocas veces desea sinceramente ver a las mujeres como a personas reales. Otros objetivos terapéuticos de naturaleza similar son: "Cómo vivir más cómodamente pegándose de cabeza contra una pared de piedra", "Cómo vivir más cómodamente apoyándose en las paredes de un túnel", "Cómo evitar que los demás hagan olas cuando estás hundido en un Mar de Mierda que te llega hasta la barbilla" y "Cómo estafar a los estafadores cuando todo el mundo vive en el País de los Estafadores". Cualquier intento enérgico de cambiar el mundo de guión debe posponerse hasta que el paciente esté firmemente instalado en la terapéutica y comprenda cómo incide ésta en su guión.

Junto al deseo racional Adulto de vivir más cómodamente, hay una razón más urgente del Niño por la que el paciente acude a la terapéutica: para hacer avanzar su guión mediante conciliaciones con el terapeuta.

D. El guión del terapeuta

La paciente seductora es el ejemplo más corriente de esto. Mientras ella pueda seducirle, por muy sutil o espiritualmente que lo haga, él estará representando su papel y será incapaz de curarla. En estas condiciones, ella quizás haga toda clase de "progresos" para complacerlo, y para gratificarse o incluso ayudarse a sí misma, pero él no podrá hacer que ella "se salga" de su guión y "se meta"

en su mundo real. Este hecho es la base legítima de la "reticencia analítica" o la "frustración analítica" de que hablaba Freud. Manteniéndose al margen de las maniobras de la paciente, y limitándose estrictamente a su trabajo de analizar sus resistencias, sus vicisitudes instintivas y, cuando es necesario, la transferencia, el analista evita la posibilidad de ser seducido física, mental o moralmente. La contratransferencia significa que no sólo el analista representa un papel en el guión de la paciente sino que ésta representa un papel en el guión de él. En ese caso, los dos se están dando respuestas de guión mutuamente, y el resultado es la "situación caótica" de la que los analistas dicen que hace imposible que el análisis llegue a lograr su objetivo.

Una manera sencilla de evitar la mayoría de estas dificultades es preguntar al paciente ya desde el principio, cuando se ha cerrado el contrato: "¿Va a dejarme que le cure?"

En el otro extremo está el terapeuta que tiene relaciones sexuales propiamente dichas con sus pacientes, lo cual puede proporcionar a ambos un placer de guión considerable, además del placer sexual, pero que hace imposible que ninguno de los dos se beneficie del tratamiento. Un término medio es la técnica perniciosa del terapeuta que dice a la paciente que lo excita sexualmente, pensando que esto hará mejor su "comunicación". Indudablemente la mejorará, y si se regula convenientemente puede prolongar el tratamiento si es que no la ahuyenta, pero no la ayudará a salir de su guión, pues es meramente el reconocimiento por parte del terapeuta de que ella encaja en su plan de vida. En el caso más corriente, si la paciente se sienta con las rodillas separadas, lo más conveniente no es tener una "conversación franca" sobre las fantasías sexuales del terapeuta, sino decirle a ella que se baje la falda. Con esta salida, el tratamiento puede proseguir y ser útil sin verse adulterado por el juego de la "Violación". Igualmente, si la paciente está sentada con las manos cogidas detrás de la cabeza, sacando los pechos ante el terapeuta, él puede decir "¡Asombrosos!" o "¡Estupendos!", y eso generalmente vuelve a situar las cosas en la perspectiva adecuada. Si un hombre homosexual se sienta separando mucho las piernas para exhibir sus par-

es, el terapeuta puede decir: "Los tiene tremendos, ¿eh? Bueno, volviendo a lo de su diarrea..." etc. Si el paciente responde con una grosería, la contestación lógica es: "Yo estoy aquí para curarle. ¿Qué me dice de la diarrea?"

E. La predicción del desenlace

La primera tarea del terapeuta es averiguar qué papel le corresponde a él en el guión del paciente, y qué es lo que se espera que ocurra entre ellos. Un buen ejemplo es el paciente cuya directriz de guión es: "Puedes ir a un psiquiatra mientras no te cures, porque al final tendrás que suicidarte." El paciente saca todo el partido que puede de su implacable destino jugando al "Ahora él me lo dice". Este juego generalmente puede preverse si se estudia la historia del paciente, sobre todo si éste ha ido a otros terapeutas. Hay que analizar con detalle los hechos que llevaron a la terminación de la terapéutica anterior. Cuando el terapeuta está seguro del terreno que pisa, entonces puede usar la antítesis anteriormente descrita, que consiste simplemente en hacer un pronóstico claro del desenlace: "Lo que va usted a hacer es venir aquí durante seis meses o un año, y después, al final de una sesión, dirá 'A propósito, ya no voy a volver más'. Ambos podemos ahorrarnos seis meses de nuestras vidas si lo dejamos correr ahora directamente. O, si prefiere que sigamos, por mí de acuerdo, porque yo siempre puedo aprender algo de sus visitas aquí".

Esto es mucho mejor que esperar a que el paciente presente su renuncia, y entonces decir (algo puntillosamente): "Quizás habría sido mejor que hubiera hablado de ello conmigo antes de tomar una decisión tan seria," o algo así. Para entonces es demasiado tarde, y el terapeuta ya ha demostrado su estupidez, o sea que ¿por qué tendría el paciente que continuar acudiendo a alguien al que puede engañar tan fácilmente? La tarea del terapeuta es verlo venir antes de que ocurra, y no intentar recoger los pedazos después.

Una forma sencilla de evitar muchas de las dificultades mencionadas en las cuatro últimas secciones es preguntar

al paciente directamente desde el principio, en cuanto se ha establecido el contrato: "¿Va usted a dejarme que le ayude a encontrar la curación?"

Resumiendo, hay tres desenlaces posibles para la terapéutica.

1. El terapeuta puede representar un acto o una escena del guión del paciente, después de lo cual el paciente lo deja "sin haber mejorado", "habiendo mejorado", o "habiendo mejorado mucho", como suele decirse en los cuadros estadísticos. Pero el paciente no estará curado en ninguno de estos casos.

2. El paciente puede tener un guión de "hasta": "No puedes triunfar hasta que encuentres ciertas condiciones." El rompe-hechizos o cortocircuito interno más corriente es el mencionado antes: "...Hasta que hayas rebasado la edad que tenía tu padre (madre, hermano, hermana) cuando murió." Esto es una liberación con "tiempo de reloj". En cuanto el paciente se encuentra con esa condición, tiene "permiso" para ponerse bien, o sea que, por muchos que sean los terapeutas que lo hayan tratado antes inútilmente, el afortunado que se encargue de él en ese momento podrá apuntarse un éxito (a no ser que cometa un error absoluto). Como ahora el paciente está "dispuesto para la terapéutica" y "dispuesto a ponerse bien", casi puede decirse que cualquier terapeuta razonablemente competente y discreto puede curarlo. Igualmente, cuando la Bella Durmiente estaba "dispuesta" a despertarse, casi cualquier príncipe podría haber servido, porque esta liberación estaba fundada en el guión de ella. El guión de "hasta" con liberación en "tiempo de meta" puede suponer un desafío mayor. P. ej.: "No puedes ponerte bien hasta que encuentres a un terapeuta que sea más listo que tú (o que sea más listo que yo, tu padre)". Aquí el terapeuta puede tener que responder a un acertijo ("Se espera que usted lo adivine") o llevar a cabo alguna otra tarea mágica. La paciente puede pasar por muchos terapeutas hasta encontrar a uno que conozca la clave. Entonces el terapeuta está en la postura del príncipe que debe solucionar el acertijo o llevar a cabo la tarea que conquiste a la princesa, o perder la cabeza. Si encuentra el secreto, la paciente se verá libre del poder del hechizo de su padre (o de su madre bruja). Esto significa que entonces se le

está incluido en el guión igual que lo está en el cuento de hadas.

3. El tercer caso es cuando el guión decreta que el paciente nunca debe ponerse bien, pero el terapeuta consigue destruir esta maldición. Esto requiere una potencia y una habilidad enormes por su parte. Debe ganarse la confianza completa del Niño del paciente, ya que el éxito depende completamente de que el Niño tenga más confianza en él que en el padre de origen que dictó el guión. Además, debe tener un profundo conocimiento de las antítesis o cortes del guión, y de cómo y cuándo aplicarlos.

La diferencia entre el rompe-hechizos (la liberación interna o cortocircuito) y la antítesis de guión (la liberación externa o corte) puede ilustrarse de la siguiente manera. La Bella Durmiente fue condenada a dormir cien años, después de lo cual, si un príncipe la besaba, (al parecer) ella podría reanudar su vida. El beso del príncipe era la liberación interna o cortocircuito: el remedio previsto por el guión para levantar la maldición. Si un príncipe hubiera llegado sólo al cabo de veinte años y hubiera dicho: "En realidad no tienes que estar aquí echada", eso habría sido una antítesis de guión o corte (si daba resultado): algo que viene de fuera, no previsto por el guión, que puede romperlo.

F. La antítesis de guión

Todo lo que se ha dicho hasta ahora es meramente una preparación para responder a la pregunta: "¿Qué podemos hacer al respecto?" El tratamiento psiquiátrico se reduce a tres ingredientes principales: 1.º "Estar ahí"; 2.º "Útiles sugerencias caseras"; y 3.º "Lanzamiento".

"Estar ahí" significa que el paciente sabe que tiene algún sitio adonde puede ir, alguien con quien puede hablar, alguien con quien puede jugar a sus juegos para encubrir sus ansiedades y aliviar sus depresiones, y alguien que lo animará, lo perdonará, le impondrá penitencias o le dará pasteles (dentro de una especie de función sacer-

dotar especialmente valiosa para un Niño solitario). Los pacientes que no tuvieron un padre eficaz cuando eran niños, los pacientes cuyo padre o cuya madre murieron antes de cumplir ellos los diez, cinco o dos años, o que fueron abandonados, ignorados o echados de casa, necesitan que alguien que "esté ahí" les llene ese vacío antes de que cualquier otra clase de tratamiento pueda ser efectiva.

"Útiles sugerencias caseras" es el consejo que da el terapeuta, diciendo al paciente cómo puede ser más feliz o menos desgraciado en su mundo de guión. "Aguanta más". "No des las señas de tu abuela a un lobo." "Consigue el número de teléfono de ella antes de medianoche." "No aceptes dulces de extraños." Estas sugerencias son especialmente valiosas para el Niño esquizoide y confuso, para Caperucita Roja, para el Príncipe de Cenicienta, y para Hansel y Gretel.

"Lanzamiento" significa hacer salir de su guión al paciente y hacerlo entrar en el mundo real. En su forma más elegante, requiere que el terapeuta piense en la única intervención que hará lo máximo posible para romper el guión: la antítesis de guión más eficaz. El caso siguiente ilustrará la clase de sondeo, intuición y confianza profesional que se requieren para conseguir esto.

Ambar

Ambar McArgo recorrió una distancia muy larga para ver al Dr. Q, del que había oído hablar a unos amigos. En su ciudad natal, Bryneira, había ido a tres "psicoanalistas" diferentes, que no habían podido ayudarla. El Dr. Q sabía que aquellos individuos en realidad no eran psicoanalistas, sino que se contaban entre los terapeutas menos competentes de Bryneira, y que la habían confundido usando palabras complicadas como "identificación", "dependencia", "masoquismo", etc. Ella dijo al Dr. Q que tendría que tomar el avión para volver a casa aquella misma noche porque había de ocuparse de sus hijos, de manera que le presentaba el interesante reto de intentar curarla en una visita.

Se quejaba de miedos, palpitaciones, insomnios y depresiones, y de incapacidad para hacer el trabajo. Llevaba

tres años sin tener deseo ni trato sexual. Sus síntomas habían empezado al descubrirse que su padre tenía diabetes. Después de hacer un historial psiquiátrico y médico, el Dr. Q la incitó a que hablara más de su padre. Cuarenta minutos después, le pareció que el propósito de la enfermedad de ella era el de mantener vivo a su padre. Mientras ella estuviera enferma, él tendría la oportunidad de sobrevivir. Si ella mejoraba, él moriría. De hecho, esto era sólo una ilusión de guión de su Niño, pues la diabetes era leve y estaba siendo cuidada, y él no estaba en peligro de muerte, pero ella prefería pensar que tenía el poder exclusivo de mantenerlo con vida.

Los preceptos Paternos eran: "Sé una buena chica. Nosotros sólo vivimos para ti." El requerimiento de su padre parecía ser: "No estés sana, si no quieres matarme", pero el Dr. Q decidió que había algo más. Su madre "nerviosa" le había dado el ejemplo de cómo estar enferma, y ése era el patrón que ella estaba siguiendo.

Ahora el Dr. Q tenía que averiguar si ella tenía algo para reemplazar a su guión en el caso de que lo abandonara. Todo dependía de eso. Si él atacaba al guión y ella no tenía nada que poner en su lugar, podía ponerse peor. Al parecer ella tenía un contraguión bastante sólido basado en el precepto "Sé una buena chica", que en aquel momento de su vida significaba "Sé una buena esposa y madre".

—¿Qué pasaría si muriera su padre? —preguntó él.

—Yo me pondría peor —contestó Ambar.

Esto indicaba que su guión no era un guión de "hasta", sino un guión trágico, lo cual, en este caso, hacía más fácil la tarea del Dr. Q. Si las instrucciones de ella hubieran sido "¡Sigue enferma hasta que muera tu padre!", ella podría haber escogido hacer eso en vez de arriesgarse a las consecuencias de ponerse mejor, cosa que, en la mente de su Niño, podía causar la muerte de él. Pero al parecer el guión en realidad decía así: "Tú has puesto enfermo a tu padre, o sea que debes ponerte enferma tú también para mantenerle a él vivo. Si él muere, tú debes sufrir las consecuencias." Esto daba a Ambar una alternativa mucho más clara: "O ponerte bien ahora, o seguir sufriendo ahora y sufrir más tarde hasta tu muerte."

Ahora, con el camino preparado, el Dr. Q dijo:

—Me da la impresión de que usted está enferma para salvar la vida de su padre.

Esta afirmación fue formulada y cronometrada con todo cuidado para que llegara simultáneamente a su Padre, su Adulto y su Niño. Tanto su Padre Madre como su Padre Padre no podrían evitar sentirse complacidos al ver que ella era tan "buena chica" que sufría por su padre. El Niño de su Padre, además, se sentiría gratificado al ver que ella estaba siguiendo sus instrucciones de que se pusiera enferma (evidentemente a él le gustaban las mujeres nerviosas, ya que se había casado con una). Al Adulto de su Madre le gustaría que Ambar hubiera aprendido bien su lección y supiera cómo ser una buena inválida. El Dr. Q no tenía forma de saber cómo reaccionaría el Niño de su Madre, pero estaría al tanto de ello. Esto por lo que se refiere a las diferentes partes del Padre de Ambar. El adulto de Ambar, pensó el doctor, estaría de acuerdo, pues probablemente su diagnóstico era correcto. El Niño de Ambar también estaría de acuerdo, porque en realidad él le decía que ella era una "buena chica" y que estaba obedeciendo todas las instrucciones de sus padres. La prueba estaría en su respuesta. Si ella decía: "Sí, pero..." habría problemas, pero si ella aceptaba su diagnóstico sin "sies" ni "peros", las cosas podrían salir bien.

—¡Hum! —dijo Ambar—. Creo que es posible que tenga usted razón.

Con esta respuesta, ahora el Dr. Q sintió que tenía libertad para pasar a la antítesis del guión, cosa que significaba conseguir que Ambar "se divorciara" de su padre. Aquí las consignas eran las tres "P" de la antítesis de guión: potencia, permiso y protección.

1. Potencia. ¿Tenía él bastante poder para prevalecer, por lo menos temporalmente, sobre el padre de ella? Aquí había dos cosas a su favor. Primera, en realidad ella parecía cansada de estar enferma. Quizás había ido a los otros terapeutas para jugar a sus juegos o para aprender a vivir más cómodamente con sus síntomas, pero el hecho de que hubiera planeado un viaje tan largo para ver al Dr. Q indicaba que quizás estaba realmente dispuesta a lanzarse y a ponerse bien. En segundo lugar, ya que efectivamente había hecho el viaje (en vez de decir que le daba demasiado miedo hacerlo), eso probablemente signi-

tencia mágica del Dr. Q como curandero.*

2. Permiso. Él tenía que formular el permiso con mucho cuidado. Sus palabras, igual que las declaraciones del oráculo de Delfos, serían adaptadas a las necesidades de ella. Si ella podía encontrar excepciones, lo haría, pues, como ya hemos dicho, en tales condiciones el Niño se comporta como un abogado astuto que busca escapatorias en un contrato.

3. Protección. Éste era el problema más serio en aquella situación. Como Ambar se marcharía inmediatamente después de la entrevista, no podría volver al Dr. Q en busca de protección si desobedecía el requerimiento de estar enferma. Su Niño estaría expuesto al furor de su Padre sin que nadie le tranquilizara cuando le entrara el pánico. El teléfono podía ayudar, pero no mucho si sólo lo había visto una vez en persona.

El Dr. Q actuó de la siguiente forma. Primero se dirigió al Adulto de Ambar.

—¿Cree realmente que puede salvarlo poniéndose usted enferma? —preguntó.

A lo cual el Adulto de Ambar sólo podía contestar: —Supongo que no.

—¿Está él en peligro de muerte?

—No en un futuro próximo, según me dicen sus médicos.

—Pero usted está bajo una especie de maldición que exige que se ponga enferma y siga estándolo para salvar la vida de él, y eso es lo que está usted haciendo.

—Creo que tiene razón.

—Entonces, lo que usted necesita es permiso para ponerse bien.

Miró a Ambar y ésta asintió.

—Pues tiene usted mi permiso para ponerse bien.

—Lo intentaré.

—Intentarlo no sirve. Tiene que decidirse. O divorciarse de su padre y dejarle que siga su camino y usted

* El deber de un doctor es explotar todos los medios posibles para la curación del paciente. O, dicho en términos prácticos: «La salud del paciente es más importante que lo que digan unos labios fruncidos en la conferencia».

seguir el suyo, o no divorciarse de él y dejar las cosas como están. ¿Qué quiere hacer?

Hubo un largo silencio. Finalmente ella dijo:

—Me divorciaré de él. Me pondré bien. ¿Está seguro de que tengo su permiso?

—Sí, lo tiene.

Luego se le ocurrió otra idea. La invitó a quedarse hasta después de comer y a asistir a una reunión de grupo, a lo cual ella accedió.

Al terminar la entrevista, él la miró a los ojos y dijo: «Su padre no morirá si usted se pone bien», a lo cual ella no respondió.

Dos horas más tarde, el Dr. Q explicó a su grupo que Ambar había recorrido una larga distancia para verlo y tenía que marcharse aquella noche. Preguntó si estaban de acuerdo en que ella asistiera a la reunión de grupo, y ellos dijeron que sí. Ella encajó bien porque había leído un libro sobre el análisis conciliatorio y entendía lo que ellos querían decir cuando hablaban de Padre, Adulto, Niño, juegos y guiones. Cuando hubo explicado su historia, ellos llegaron directamente al núcleo de la cuestión, como había hecho el Dr. Q.

—Usted está enferma para impedir que muera su padre —dijo uno de ellos.

—¿Cómo es su marido? —preguntó otro.

—Es como el Peñón de Gibraltar —contestó Ambar.

—O sea que usted recorrió todo el camino hasta aquí para consultar con la Gran Pirámide —dijo un tercero, refiriéndose al Dr. Q.

—Él no es la Gran Pirámide —objetó Ambar.

—Lo es para su Niño —dijo alguien, y ella no supo qué responder a eso.

El Dr. Q no decía nada, y se limitaba a escuchar. En el curso de la conversación, alguien preguntó:

—¿Le ha dado usted permiso para que se ponga bien?

El Dr. Q asintió.

—¿Por qué no se lo da por escrito, si se marcha?

—Tal vez lo haga —dijo él.

Finalmente oyó lo que había estado esperando. Cuando le hicieron preguntas sobre su vida sexual, Ambar dijo espontáneamente que había tenido frecuentes sueños sexuales en los que aparecía su padre. Cuando la reunión se apro-

Decía así:

"Deja de tener relación sexual con tu padre.

"Ámbar tiene permiso para tener relación sexual con otros hombres aparte de su padre. Ámbar tiene permiso para ponerse bien y para permanecer bien."

—¿Qué cree usted que quiere decir? —preguntó alguien.

—No estoy segura. ¿Quiere decir que debería tener un amante?

—No. Quiere decir que tiene usted permiso para tener relación sexual con su marido.

—¡Oh! Uno de los otros doctores dijo que yo debería tener un amante. Eso me asustó.

—Eso no es lo que quiere decir el Dr. Q.

Ella metió el papel en su bolso, y entonces alguien sospechó algo.

—¿Qué va a hacer con ese papel?

—Va a enseñárselo a sus amigas, supongo.

Ámbar sonrió: —Es cierto.

—Un mensaje escrito de la Gran Pirámide ¿eh? Eso la hará famosa en su ciudad.

—No se pondrá mejor si lo enseña a sus amigas. ¡Eso es un juego! —dijo otro.

—Creo que tienen razón —dijo el Dr. Q—. Tal vez no debiera tenerlo por escrito.

—¿Quiere decir que prefiere que se lo devuelva?

El Dr. Q asintió, y ella se lo devolvió. —¿Quiere que se lo lea en voz alta? —preguntó él.

—Puedo recordarlo.

El Dr. Q le dio algo por escrito: los nombres de dos verdaderos psicoanalistas de Bryneira. Lamentó que allí no hubiera ningún analista conciliatorio: —Cuando llegue a su casa, vaya a ver a uno de éstos —le aconsejó.

Un par de semanas más tarde recibió una carta de ella.

"Quiero dar las gracias a todos por haberme concedido parte de su tiempo. Cuando me marché, me sentía curada en un 99 por ciento. Las cosas fueron bien, y he solucionado algunos problemas importantes. Tengo la impresión de que podré solucionar los otros por mí misma. Mi padre ya no tiene la misma influencia sobre mí, y yo ya no temo su muerte. Mi vida sexual ha vuelto a la normalidad por primera vez en tres años. Tengo buen aspecto

y me encuentro bien. He tenido algunos periodos bajos, pero me he recuperado rápidamente. He decidido ir a ver al Dr. X, como me aconsejó usted."

Esta historia es un ejemplo de cómo piensa un analista de guiones. Los resultados fueron muy satisfactorios para una sola entrevista y una sola reunión de grupo, pues la paciente aprovechó el permiso específico que se le daba, y sacó todo el partido que pudo de él.

G. La curación

Es evidente que Ámbar no estaba curada de una manera permanente. A pesar de todo, la antítesis de guión que se le dio tuvo un efecto terapéutico bien definido y probablemente produjo un beneficio permanente. Pero, por muy gratificantes que sean, estas cosas son sólo subproductos. El verdadero objetivo de la antítesis de guión es ganar tiempo para que el paciente pueda hurgar más hondo en su mecanismo de guión con el objeto de cambiar su decisión original de guión. Así, al paciente que tiene una voz Paterna que le dice "Suicídase", y un Niño desalentado que contesta "Sí, madre", se le dice: "¡No lo hagas!" Esta antítesis tan simple se da de tal manera que la voz del terapeuta se oiga en el momento crítico contrapuesta a la provocación suicida, para que el paciente se eche atrás al borde mismo de la muerte. El indulto así obtenido se explota a fondo en el tratamiento. Pat está allí gracias a la decisión de guión que tomó en su infancia, y ahora se ha tomado el tiempo suficiente para anularla y tomar otra decisión diferente.

Al romper con la programación Paterna, su Niño se vuelve cada vez más libre. En un momento dado, con la ayuda del terapeuta y de su propio Adulto, es capaz de salirse totalmente de su guión y de montar su propio espectáculo, con nuevos personajes, nuevos papeles, y un argumento y un desenlace nuevos. Esta curación de guión, que cambia su carácter y su destino, es también una curación clínica, pues se verá libre de la mayoría de sus síntomas al tomar esta nueva decisión. Esto puede ocurrir de una forma bastante repentina: el paciente puede "lan-

zarse" directamente ante los ojos del terapeuta y de los otros miembros del grupo. Ya no es una persona enferma o un paciente, sino una persona que está bien y que tiene algunas incapacidades y debilidades que ahora puede afrontar objetivamente.

Esto es análogo a lo que ocurre tras una operación abdominal que vaya bien. Los primeros días el paciente es una persona enferma que está haciendo progresos, que camina un poco más cada día, y está sentado un rato un poco más largo. Luego, alrededor del quinto o sexto día, se despierta con una capacidad completamente diferente. Ahora es una persona sana con algunas molestias: debilidad y dolor de vientre, quizás. Pero ya no se contenta meramente con hacer progresos. Quiere salir, y sus molestias ya no le dejan inválido, sino que son meramente fastidiosos achaques de los que quiere librarse lo más rápidamente posible para poder reiniciar su vida en el gran mundo exterior. Y todo esto ocurre de la noche a la mañana, en un solo cambio dialéctico. Así es cómo se da el "lanzamiento" en el análisis de guiones: un día uno es un paciente, y, al día siguiente, una persona real dispuesta a ponerse en marcha.

Nan vivía en casa con sus padres. Su padre era un paciente profesional que cobraba un sueldo mensual de una agencia del gobierno por estar deprimido. Ella fue educada para seguir las huellas de él, pero cuando llegó a tener dieciocho años, ya estaba cansada de perderse siempre toda la diversión. Hizo progresos en el grupo durante unos seis meses, hasta que un día decidió terminar con aquella situación y ponerse bien.

—¿Cómo me pongo bien? —preguntó.

—Ocupese de sus propios asuntos —contestó el terapeuta.

La semana siguiente ella volvió vestida de forma diferente y con un estado de ánimo completamente diferente. Para ella era una lucha ocuparse de sus propios asuntos emocionales en vez de los de su padre, pero aprendió a hacerlo cada vez mejor. En vez de ponerse enferma cuando él lo hacía, dejó que se pusiera enfermo él solo. También cortó con la programación de su madre, que en resumen decía: "La vida es una lucha, quédate en casa con Papá." Tomó toda una serie nueva de decisiones autónomas.

Se quitó su uniforme de "hija de un esquizofrénico"* y empezó a vestirse como una mujer. Volvió a la universidad, salió con muchos chicos, y fue elegida reina del gremio estudiantil. Lo único que quedaba por decirle era: "No es cierto que tu vida sea una lucha, a no ser que tú la conviertas en eso. Deja de luchar y empieza a vivir". Y consiguió hacer eso, también.**

REFERENCIAS

1. Lorand, S., *Technique of Psychoanalytic Therapy*, International Universities Press, Nueva York, 1947.
2. Steiner, C. M., *Games Alcoholics Play*, loc. cit.
3. Dusay, J. M., "Response in Therapy", *Transactional Analysis Bulletin*, 5:136-37, abril 1966.

* No sé lo suficiente sobre ropa de mujer para describir esto de manera adecuada, pero lo sé cuando lo veo. Es una especie de negación del cuerpo: el uniforme de «Yo soy una esquizofrénica» hace una caricatura del cuerpo.

** Esto no fue accidental, pues otra paciente del mismo grupo se lanzó el mismo día, y tomó una serie de nuevas decisiones bastante parecidas. Estas dos mujeres podrían haberse convertido fácilmente en pacientes crónicas, cuya principal contribución a la humanidad tal vez hubieran sido unos historiales gruesos y complicados en los archivos clínicos.

La intervención decisiva

A. *Caminos comunes finales*

El terapeuta no sabe lo que ocurre en la cabeza del paciente a no ser que se manifieste en algún sonido o movimiento perceptible. Cada estado del ego, en principio, encuentra su propio camino final para esta expresión perceptible. En el ejemplo clásico, preguntamos a Bridy: "¿Cómo es su matrimonio?", y ella contesta pomposamente: "Mi matrimonio es perfecto". Mientras dice esto, se sujeta el anillo de boda con el pulgar y el índice de la mano derecha y al mismo tiempo cruza las piernas y empieza a balancear el pie derecho. Entonces alguien pregunta: "Eso es lo que dice usted, pero ¿qué está diciendo su pie?", y Bridy se mira el pie sorprendida. Entonces otro miembro del grupo inquires: "Y ¿qué le está diciendo su mano derecha a su anillo de boda?", con lo que Bridy se pone a llorar y acaba por decirles que su marido bebe y le pega.

Cuando Bridy conoce más el análisis conciliatorio, puede decirles cuál es el origen de sus tres contestaciones a la pregunta. La oración "Mi matrimonio es perfecto" fue dicha o dictada por un Padre Madre pomposo e inflexible,

por su Adulto para verificar que estaba casada con un granuja realmente y quizás para siempre. Las piernas eran cruzadas por su Niño, para rechazar al marido, y luego ella le daba unos cuantos puntapiés de prueba. El uso de la voz pasiva en este párrafo significa que las diferentes partes de su cuerpo eran meros instrumentos al servicio de sus estados del ego en busca de caminos comunes finales.

Hay tres formas principales de seleccionar el camino común final: por disociación, por exclusión, o por integración. Si los estados del ego están disociados unos de otros y no "se comunican", entonces cada uno encontrará su propio camino de expresión, independientemente de los demás, de manera que cada uno es "inconsciente" de lo que están haciendo los otros. Así, pues, el Padre hablador de Bridy no se daba cuenta de que el Adulto estaba moviendo los dedos ni de que el Niño estaba dando puntapiés, y estos últimos tampoco se daban cuenta de las actividades de los demás. Esto refleja la situación que se daba en la vida real. De niña, Bridy no podía hablar libremente con sus padres, y tenía que hacer cosas a sus espaldas. Si la cogían, ella intentaba eludir la responsabilidad de sus actos diciendo que ella (su Adulto) no sabía lo que (su Niño) estaba haciendo. Clínicamente, ésta es una situación histérica, en la que el Niño puede hacer toda clase de cosas complejas mientras el Adulto niega tener conocimiento de ellas, y el Padre está al margen.

La exclusión significa que un impulso del ego está mucho más idealizado (catexia) que los otros, y domina a voluntad sin tener en cuenta sus esfuerzos. En los grupos, esto se ve de una forma muy dramática en los fanáticos religiosos o políticos, en los que el Padre excluyente domina todos los caminos de expresión (salvo algún lapsus "inconsciente" ocasional), y tiraniza al Niño y al Adulto, y a todos los otros miembros del grupo. Esto también se da en un grado más suave en los esquizofrénicos compensados, en los que el Padre domina y excluye al Niño "malo" o poco de fiar, y también al Adulto ineficaz y poco "catéxico", para mantenerse fuera del hospital o de la sala de tratamientos de choque. Esto vuelve a reflejar la situa-

dejaba actuar a su antojo y desarrollarse siempre que no se atreviera a tomar la iniciativa cuando estaban delante los padres.

En las personalidades bien organizadas se da un tipo "normal" de exclusión, cuando domina un estado del ego con el consentimiento de los demás. El Niño y el Padre, por ejemplo, dejan que domine el Adulto durante las horas de trabajo. A cambio de esta cooperación, el Niño puede dominar en las fiestas, y el Padre en otros momentos adecuados, por ejemplo, en las reuniones de la Asociación de Padres y Profesores.

La integración significa que los tres estados del ego se expresan a la vez, como en las producciones artísticas y en el trato profesional con la gente.

La voz y la postura son buenos ejemplos de caminos comunes finales. La voz es particularmente valiosa para descubrir compromisos. Así, muchas mujeres dicen cosas inteligentes con vocecita de niñas y una seguridad considerable. Aquí el compromiso es entre un Padre que dice: "No crezcas", un Adulto que está dando consejos, y un Niño que disfruta siendo protegido. Esto puede llamarse un "Niño programado para Adulto", o "Niño precoz". Muchos hombres dicen cosas inteligentes con voz de persona mayor pero sin seguridad. Aquí el Padre está diciendo: "¿Quién te crees que eres?", el Niño está diciendo: "Quiero lucirme", y el Adulto está diciendo: "Tengo algo que puedes probar." Esto puede llamarse un Adulto programado para Niño. También son corrientes el Niño programado para Padre ("Mamá dijo que lo hicieras.") y el Padre programado para Adulto ("Tú hazlo de esta manera y ya está.")

La postura indica no sólo los principales estados del ego, sino también sus diferentes aspectos. Así, el Padre Crítico se sienta erguido y señala con el dedo directamente hacia adelante, mientras que el Padre Nutricio se abre y forma un círculo receptivo con el cuerpo. La postura del Adulto es flexible, alerta y móvil. El Niño Adaptado se retira encorvándose (emprosthotonos), y puede acabar en una posición fetal, flexionando todos los músculos posibles. El Niño Expresivo pierde el encogimiento (opisthotonos), extendiendo todos los músculos posibles. El emprosthotonos va acompañado de llanto, y el opisthotonos de

risa. Incluso encorvar un dedo, por ejemplo el índice, puede dar una sensación de inseguridad y retirada, mientras que extenderlo da una sensación de confianza y apertura. Señalar rígidamente hacia adelante da la sensación Paterna de colocar un obstáculo impenetrable contra la aproximación de la persona o las ideas de otro.

Dicho de otra forma, el Niño tiene un dominio más o menos completo sobre los músculos involuntarios, el Adulto generalmente es responsable de los no movimientos de los músculos voluntarios, especialmente los más grandes, y el Padre domina la actitud, o el equilibrio del tono entre los músculos flexores y los extensores.

Con todo esto parece que los caminos comunes finales son seleccionados o distribuidos después de una especie de diálogo dentro de la cabeza. Hay cuatro diálogos posibles entre estados simples del ego: tres *duólogos* (P-A, P-N, A-N), y un *triálogo* (P-A-N). Si la voz Paterna se divide en Padre y Madre, como suele ocurrir, y si además suenan otras figuras Paternas, la situación es más complicada. Cada voz puede ir acompañada de su propia serie de "gestos" expresados por una serie específica de músculos o por una parte especial del cuerpo. Pero sea cual fuere la naturaleza del diálogo, su desenlace se manifestará por medio de caminos comunes finales, o, más precisamente, habrá un camino final común por dominio, acuerdo o compromiso, mientras que los estados del ego frustrados encontrarán caminos subsidiarios de expresión.

B. Voces en la cabeza

¿Hasta qué punto son reales las voces a las que acabamos de referirnos? Breuer¹ descubrió los estados del ego (estados de conciencia diferentes) hace casi cien años, pero no completó su descubrimiento. Su colega Freud, casi al mismo tiempo, llegó a convencerse de que las imágenes visuales expresaban deseos, y pasó la mayor parte de su vida dándole vueltas a esta idea. En consecuencia descuidó el aspecto auditivo de la psique. Incluso Federn,² que fue el primero en desarrollar la idea de "un diálogo mental entre dos partes del ego", pasó por alto la cuestión de las

voces propiamente dichas y habló de un diálogo representado visualmente (en los sueños, por ejemplo). Aquí la principal contribución de Freud fue su afirmación de que las voces y las palabras oídas en sueños representan voces y palabras que se han oído en realidad en la vida de vigilia.³

Ya hemos hablado de la norma clínica derivada de la experiencia del análisis conciliatorio. El Niño expresa sus deseos en imágenes visuales; pero lo que hace respecto a ellos, la manifestación final a través del camino común final, viene determinado por imágenes auditivas, o voces que hay en la cabeza: es el resultado de un diálogo mental.* Este diálogo entre Padre, Adulto y Niño no es "inconsciente", sino preconsciente, lo cual significa que puede hacerse consciente con facilidad. Entonces se descubre que consta de partes sacadas de la vida real, cosas que una vez se dijeron realmente en voz alta. La norma terapéutica es una simple derivación de esto. Como el camino común final de la conducta del paciente está determinado por las voces que hay en su cabeza, puede cambiarse introduciendo otra voz en su cabeza: la del terapeuta. Si esto se hace en estado de hipnosis, puede no ser eficaz, ya que ésa es una situación artificial. Pero si se hace en estado de vigilia, puede funcionar mejor porque las voces originales también fueron implantadas en la cabeza del paciente en estado de vigilia. Se dan excepciones cuando un padre brujo u ogro grita al niño hasta que lo tiene en un estado de pánico, el cual es esencialmente una fuga traumática.

A medida que el terapeuta recibe cada vez más información de diferentes pacientes sobre lo que dicen las voces que hay en sus cabezas, y se hace cada vez más experto en relacionar esto con su conducta, manifestada en los caminos comunes finales, adquiere una habilidad y un criterio muy fino a este respecto. Empieza a oír las voces que hay en la cabeza de un paciente con gran rapidez y precisión, generalmente antes de que el paciente pueda oírlas claramente por sí mismo. Si hace una pregunta importante o sensible que el paciente tarda un poco en contestar,

* La situación debe de ser diferente en los niños sordos, y también en los ciegos, pero de momento no se sabe nada de cómo se desarrolla el guión bajo la influencia de estas deficiencias.

puede observar una crispación nerviosa aquí, una contracción allí, y un cambio de expresión, o sea que puede seguir el "diálogo del cerebro" casi como si estuviera escuchando una grabación magnetofónica. Ya hemos dado un ejemplo de esto en el caso de Mab, cuando escuchaba la diatriba de su madre en el Capítulo Catorce (B).

Una vez que entiende lo que ocurre, su siguiente tarea es dar al paciente permiso para escuchar, y enseñarle a oír las voces que están ahí desde la infancia con toda su fuerza prístina. Aquí puede encontrarse con que ha de superar varias clases de resistencia. El paciente puede tener prohibido escuchar por directrices Paternas como ésta: "Si oyes voces es que estás loco." O tal vez su Niño tenga miedo de lo que oirá. O puede que su Adulto prefiera no escuchar a las personas que gobiernan su conducta para mantener su ilusión de autonomía.

Muchos terapeutas "accionistas" adquieren gran habilidad para hacer oír estas voces mediante técnicas especiales, y consiguen que el paciente se encuentre hilvanando el diálogo en alta voz, de manera que tanto él como el auditorio puedan ver claramente que lo que dice lo tenía en la cabeza desde el principio. Los terapeutas de la Gestalt usan a menudo "la silla vacía"; el paciente pasa de una silla a la otra, representando a dos partes de sí mismo.⁴ Los psicodramatistas proporcionan ayudantes adiestrados que representan un papel mientras el paciente representa otro.⁵ Viendo estas sesiones, o leyendo informes sobre ellas, pronto queda claro que las partes de cada papel vienen de diferentes estados del ego o diferentes aspectos del mismo estado del ego, y consisten en un diálogo que se está desarrollando en la cabeza del paciente desde su infancia. Sin embargo, casi todo el mundo murmura para sí alguna vez, o sea que todos los pacientes tienen la oportunidad de empezar a desenterrar su diálogo mental sin necesidad de estas técnicas especiales. Como norma general las locuciones en segunda persona ("Deberías hacer", etc.) vienen del Padre, mientras que las que van en primera persona ("Debo", "¿Por qué lo hice?", etc.) vienen del Adulto o del Niño.

Con algún tipo de aliento, el paciente pronto adquiere conciencia de sus directrices de guión más importantes, tal como se oyen en su cabeza, y puede informar de ellas

al terapeuta. Entonces el terapeuta debe dar a Pat la opción de escoger entre ellas, desechando las inadaptables, inútiles, dolorosas o engañosas, y conservando las que sean adaptables o útiles. Mejor aún, puede capacitar a Pat para conseguir un divorcio amistoso de sus padres y empezar de nuevo (aunque a menudo el divorcio amistoso irá precedido de una fase de enojo, como suele ocurrir con los divorcios al principio, aunque al final acaben amistosamente). Esto significa que debe dar permiso a Pat para desobedecer las directrices Paternas, no en actitud de rebelión, sino de autonomía, de forma que sea libre para hacer las cosas a su modo y no tenga que seguir su guión.

Una manera más fácil de llevar esto es dar al paciente drogas como el meprobamato, las fenotiazinas o la amitriptilina, todas las cuales ponen sordina a las voces Paternas. Esto alivia la ansiedad o la depresión del Niño y hace que "el paciente se encuentre mejor". Pero hay tres inconvenientes. Primero, estas drogas tienden a hacer enmudecer a toda la personalidad, incluida la voz del Adulto. Algunos médicos, por ejemplo, aconsejan al paciente que no conduzca un coche mientras las esté tomando. Segundo, hacen más difícil la psicoterapia precisamente porque las voces del Padre no pueden oírse claramente, así que pueden ocultarse o no aparecer tan claras las directrices de guión. Y tercero, el permiso terapéutico dado en tales condiciones puede ser empleado libremente, ya que las prohibiciones Paternas están temporalmente suspendidas, pero si se interrumpe la administración de la droga, el Padre suele volver con toda su fuerza, y puede incluso vengarse del Niño por las libertades que se tomó cuando el Padre estaba en suspenso.

C. La dinámica del permiso

El análisis conciliatorio como método terapéutico se basa en el supuesto de que las palabras y los gestos pueden tener un efecto terapéutico sin otro contacto físico con el paciente que no sea el del apretón de manos. Si un analista conciliatorio considera que el contacto corporal es deseable para un paciente determinado, lo envía a una

clase de danza, a un grupo de concienciación sensorial, o a una "clase de permiso". Las clases de permiso se diferencian de los otros dos en que son dadas por personas que conocen el análisis conciliatorio y siguen las prescripciones del terapeuta en vez de imponer sus propias teorías o necesidades al paciente. Así, un analista conciliatorio puede decidir: "Este paciente necesita acariciar, pero yo no puedo acariciarlo sin poner en peligro mi terapéutica, o sea que lo enviaré a una clase de permiso con la prescripción de acariciar." O: "Esta paciente necesita relajarse por medio de la danza y del contacto físico familiar con la gente, pero yo no doy clases de danza, o sea que la enviaré a una clase de permiso con la prescripción de danzar."

Las clases de permiso se dan en grupo, o sea que el paciente no recibe caricias individuales ni hace ejercicios de danza individuales. Todos los pacientes hacen las mismas cosas al mismo tiempo, pero el profesor es consciente de las necesidades especiales de cada uno y les consagra cierta atención. (Los pacientes no *tienen* que hacer las mismas cosas al mismo tiempo. El profesor meramente hace la sugerencia, pero cada persona es libre de hacer lo que desee; eso se parte del permiso que proviene de la clase. Sin embargo, generalmente disfrutan participando con los demás, cosa que tal vez echaron de menos durante su infancia.)

El Dr. Q asistió a una clase de permiso para ver qué pasaba y qué podía aprender. Cuando el instructor sugirió: "Todo el mundo sentado en el suelo", las voces de su cabeza dijeron: "Mi Niño y mi Adulto están de acuerdo en aceptar su sugerencia de que me siente en el suelo", y lo hizo. ¿Dónde estaba su Padre? Su Adulto y su Padre habían convenido previamente en que el Padre dejaría al Niño en libertad para hacer lo que le gustara, bajo cierta vigilancia Adulta, a no ser que las cosas "llegaran demasiado lejos", esto es, se excitara demasiado sexualmente. Su Niño se excitó ligeramente, pero no hubo necesidad de que surgiera el Padre, porque el Adulto fue totalmente capaz de dominar la situación. Esto da algún indicio de cómo se produce el permiso.

Como el permiso es la intervención decisiva para el análisis de guiones, es importante tener una comprensión lo más clara posible de cómo funciona, y habría que apro-

vechar todas las oportunidades para aprender cosas sobre él observándolo en diferentes situaciones.

Cuando Jeder ya tiene permiso de su Padre para hacer algo, no es necesario ningún diálogo interno. Esto corresponde al significado literal del permiso, que es una licencia. Cuando una persona tiene licencia para hacer algo, no tiene que dar cuenta cada vez que quiere hacerlo. Sólo si abusa de la licencia y va demasiado lejos tendrá noticias de las autoridades, en circunstancias ordinarias. Algunos padres, desde luego, son "inspectores" por naturaleza, e incluso después de dar una licencia quieren supervisarlos todo. Las personas que tengan unos Padres así dentro de la cabeza serán muy inhibidas y ansiosas.

Cuando hay una prohibición contra algo, se producirá un diálogo siempre que la persona empiece a hacerlo. El Padre entra en acción y dice: "¡No!" en un guión fuerte, "¡Cuidado!" en uno amenazador, o "¿Por qué quieres hacer eso?" en uno suave; generalmente lo que diría el verdadero padre en la vida real. Entonces, el Padre pasa a dirigir la energía que había movilizado el Niño para hacerlo, y la usa para reprimir al Niño. Cuanta más energía haya movilizado el Niño para hacer aquello, más enérgico puede volverse el Padre al apropiarse de esta energía. En estas condiciones, ¿cómo puede tener el Niño permiso para hacer algo? Si un extraño dice: "¡Déjalo hacerlo!", el Padre se alarma, y sus prohibiciones se hacen todavía más enérgicas, de manera que el Niño solo no tiene ninguna oportunidad. Sin embargo, el extraño puede seducir al Niño suministrándole "energía" en forma de aliento o presión. Entonces puede que el Niño siga adelante y lo haga. Pero cuando ya está hecho, entra en acción el Padre, todavía activo y enérgico, y provoca el fenómeno de la "resaca", como en las resacas de los alcohólicos, los sentimientos de culpabilidad, y las depresiones maniaco-depresivas después de un exceso de libertad del Niño.

Así van las cosas cuando el Adulto se muestra poco "catéxico" e inactivo. De hecho, el Adulto es la única fuerza que puede intervenir eficazmente entre el Padre y el Niño, y todas las intervenciones terapéuticas deben tener esto en cuenta. Parece que el Adulto puede conseguir permiso del exterior para movilizar su propia energía, o puede ser estimulado por una fuente exterior. Por lo tanto, está

en situación de interceder entre el Padre y el Niño. Se arroga el papel de Padre, dejando al Niño en libertad para seguir adelante. Si luego el Padre hace objeciones, el Adulto se mantiene en actitud "catéxica" y puede oponerse a él.

La relación entre el Padre y el Niño también funciona a la inversa. El Padre no sólo puede quitar energía al Niño para oponerse a él, sino que puede transferir energía al Niño para aguijonearlo. Así, un Padre "malo" hace a un Niño "malo" no sólo dirigiéndolo, sino también dándole energía para hacer cosas "malas".⁶ Esto es bien sabido para los esquizofrénicos que han sido curados por el análisis conciliatorio mediante la "repaternización".⁷ En la repaternización, el Adulto desempeña su función poniéndose en marcha para discutir con el Padre descartado si éste vuelve a entrar en acción.

Hemos visto que hay permisos positivos o licencias, en los que el terapeuta o el Adulto dice: "¡Déjale hacerlo!", y permisos negativos o liberaciones, en los que dice: "¡Deja de empujarle a hacerlo!"

De ahí que el factor decisivo en la terapéutica sea hacerse primero con el Adulto del paciente. Si el terapeuta y el Adulto pueden ponerse de acuerdo y formar una alianza, esta alianza puede ser utilizada contra el Padre para dar permiso al Niño: o para hacer algo prohibido, o para desobedecer a una provocación Paterna. Una vez pasada la crisis, el Niño de Pat todavía tiene que enfrentarse a un Padre acusador. En el caso de un permiso positivo ("Si quieres, puedes tener un orgasmo con tu marido."), el Niño puede agotar su energía y estar demasiado débil para resistir al Padre que castiga. Después del permiso negativo ("No tienes que emborracharte para demostrar que eres un hombre"), el Niño está tenso y nervioso, y quizás resentido contra quien le dio permiso para resistir. En este estado frustrado y vulnerable, no tiene ninguna defensa contra las provocaciones del Padre. En ambos casos, éste es el momento en que el terapeuta debe servir para proteger al Niño contra el castigo o las burlas del Padre.

Ahora podemos hablar con cierta convicción de las "tres P" de la terapéutica, que determinan la eficacia del terapeuta. Éstas son la potencia, el permiso y la protección.⁸ El terapeuta debe dar al Niño permiso para desobedecer los requerimientos y las provocaciones del Padre. Para

hacer esto eficazmente, debe ser y sentirse potente: no omnipotente, pero lo bastante potente para habérselas con el Padre del paciente. Después debe sentirse bastante potente, y el Niño del paciente debe creer que es bastante potente, para ofrecer protección contra la ira Paterna. (Aquí la palabra "potencia" se usa en un sentido que se aplica tanto a las terapeutas como a los mismos terapeutas).

Della (Capítulo Tres) ofrece un ejemplo sencillo. Della perdía la conciencia cuando bebía y estaba en peligro de destruirse durante estos episodios.

(1) "Si no dejo de hacer esto", decía (Adulto), "voy a destruirme y voy a destruir a mis hijos."

(2) "Es cierto", contestaba el Dr. Q (Adulto), conectando así con el Adulto de ella, que ya estaba activo. (3) "O sea que usted necesita permiso para dejar de beber."

(2) "Evidentemente lo necesito." (Adulto.)

(6) "¡Muy bien!" (4) "Pues, deje de beber." (Padre al Niño de ella.)

(5) "¿Qué haré cuando esté en plena tensión?", preguntó ella (Niño.)

(5) "Telefonéeme." (Procedimiento Adulto.)

Y eso fue lo que hizo, con buenos resultados. Aquí las conciliaciones son: 1.º Conectar con el Adulto, o esnerar a que esté activo. 2.º Formar una alianza con el Adulto. 3.º Exponer tu plan y ver si el Adulto está de acuerdo con él. 4.º Si todo está claro, dar al Niño permiso para desobedecer al Padre. Esto debe hacerse claramente y con imperativos simples, sin condicionales, añadidos ni peros. 5.º Ofrecer al Niño protección frente a las consecuencias. 6.º Reforzar esto diciendo al Adulto que tiene razón. Deberíamos añadir que éste fue el segundo intento que hizo el Dr. Q de dar permiso a Della. La primera vez contestó su Niño en vez de su Adulto: "Pero, ¿qué haré si estoy nerviosa y quiero beber?" En cuanto oyó el "pero", el "si" y el "y" del Niño, el Dr. Q supo que el permiso no daría resultado, o sea que hizo abortar la maniobra y pasó a otra cosa. Esta vez ella dijo: "¿Qué haré cuando esté en plena tensión?" Como en esta frase no había ningún "si", "y" ni "pero", él creyó que ella estaba preparada para hacerlo. El permiso fue potente porque el Dr. Q tampoco usó ningún "si", "y" ni "pero". Observará el lector que él

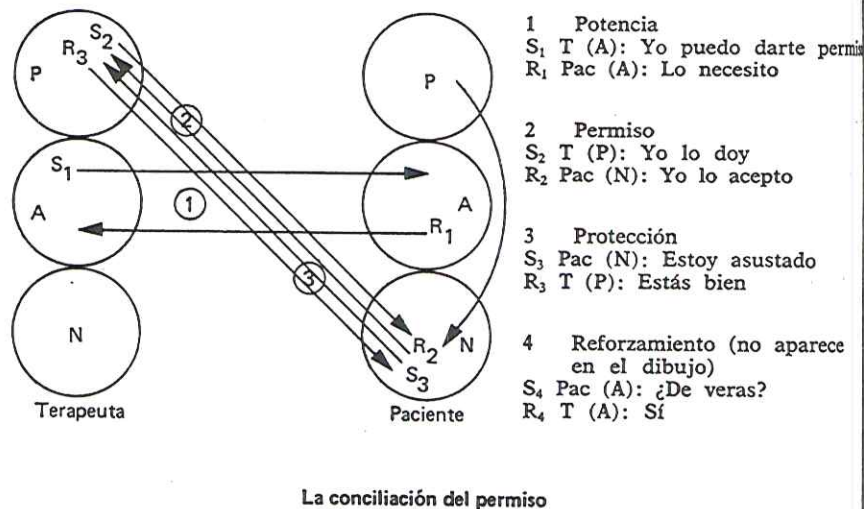


FIG. 18

no siguió los pasos en orden numérico, sino que los adaptó a lo que estaba pasando.

En resumen: 1.º El permiso significa una licencia para abandonar la conducta que el Adulto quiere abandonar, o una liberación de una conducta negativa. 2.º La potencia significa poder para hacer frente. "Sí" y "pero" no significan potencia para un Niño. Todo permiso que contenga un "si" en forma de condición o de amenaza es inútil, y si está condicionado, atenuado o reducido por un "pero" también es inútil. 3.º La protección significa que, durante esta fase, el paciente puede contar con que el terapeuta ejercerá de nuevo su potencia en caso de necesidad. Su poder protector reside tanto en el timbre de su voz como en lo que dice.

La figura 18 muestra los tres pasos necesarios para que se dé un permiso eficaz. El primer vector, AA, representa la conexión con el Adulto. El segundo vector, PN, es el permiso propiamente dicho. El tercer vector, PN, representa al terapeuta dando protección al Niño del paciente contra un Padre excitado.

Un terapeuta tímido está tan fuera de lugar cuando intenta amansar a un Padre furioso como un vaquero tímido

que intente montar un caballo salvaje. Y si el terapeuta cae, aterriza directamente sobre el Niño del paciente.

D. "Curar pacientes" contra "hacer progresos"

Herbert O. Yardley⁹ describe la larga, agotadora y angustiosa tarea de descifrar el lenguaje cifrado japonés durante la primera guerra mundial... sin saber japonés. Uno de sus ayudantes tuvo el siguiente sueño:

"Yo voy andando por la playa con un pesado saco de guijarros que tengo que llevar y que me deja agotado. Puedo conseguir algún alivio de la siguiente forma: cuando encuentro en la playa un guijarro que hace juego con uno de los guijarros de mi saco, puedo deshacerme del que llevo."

Este hermoso sueño muestra cómo la laboriosa tarea de descifrar el lenguaje cifrado, palabra por palabra, se traducía en imágenes visuales. También es una parábola de lo que es para el paciente "hacer progresos." El análisis de guiones intenta cortar las correas para que el paciente pueda soltar toda la carga de una vez y sentirse libre lo más rápidamente posible. Indudablemente, el sistema más lento de terapéutica "guijarro a guijarro" da al terapeuta una gran sensación de confianza en que sabe lo que está haciendo, pero los analistas de guiones están teniendo una sensación de confianza cada vez mayor, también, y cada vez encuentran más a menudo el sitio por donde han de cortar para liberar al paciente de su carga de una vez. Con esto no se pierde nada, pues es perfectamente posible examinar el saco ahora desechado guijarro a guijarro y hacer lo mismo que hace el terapeuta psicoanalítico, después de mejorado el paciente. El lema de la "Terapéutica de Hacer Progresos" es "No puedes ponerte mejor hasta que estés completamente analizado", mientras que el lema de la "Terapéutica de Curar Pacientes" es "Primero ponte bien, y más tarde te analizaremos si todavía lo deseas." Esto se parece al problema del Nudo Gordiano. Muchas personas trataron de deshacer el nudo, pues se había profetizado que quien lo hiciera se convertiría en el amo de Asia. Llegó Alejandro y lo cortó con su

espada. Los otros se quejaron ruidosamente de que no era de aquella manera como se esperaba que lo hiciera, de que aquello era una salida fácil, de que simplificaba excesivamente el problema. Pero él consiguió deshacer el nudo, y recibió su recompensa.

Para decirlo de otro modo, un terapeuta puede ser un botánico o un ingeniero. Un botánico se mete en la maleza y mira todas y cada una de las hojas, de las flores y las briznas de hierba para averiguar qué ocurre allí. Mientras tanto, el campesino hambriento dice: "Pero nosotros necesitamos esa tierra para cultivarla." "Eso requiere mucho tiempo —dice el botánico—. Un proyecto como éste no puede llevarse a término apresuradamente." El ingeniero dice: "¿Cómo es que aquí crece toda esta maleza? Cambiemos el avenamiento y eso despejará la tierra. No hay más que encontrar un riachuelo y construir un embalse adecuado, y pronto se acabarán todos sus problemas. Basta de sufrir." Pero si el "campesino hambriento" es un paciente sediento de afecto, dice: "Oh, pero a mí me gusta toda esta maleza, o sea que preferiría padecer hambre hasta haber examinado todas las hojas, las flores y las briznas de hierba." El botánico hace progresos, y el ingeniero arregla las cosas... si el paciente lo deja. Por eso la botánica es una ciencia y la ingeniería es un método para cambiar las cosas.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Breuer, J., y Freud, S., *Studies in Hysteria*, Nervous and Mental Disease Monographs, Nueva York, 1950, págs. 14-32.
2. Federn, P., *Ego Psychology and the Psychoses*, Basic Books, Nueva York, 1952, Capítulo 4.
3. Freud, S., *The Interpretation of Dreams*, The Macmillan Company, Nueva York, 1915.
4. Perls, F. S., *Gestalt Therapy Verbatim*, loc. cit.
5. Moreno, J. L., "Psychodrama", en *American Handbook of Psychiatry*, vol. 2, Basic Books, Nueva York, 1959.
6. El psicoanálisis acepta la idea de que la energía puede ser traspasada del Ello al super yo, y de que el super yo es de hecho una parte separada del Ello. Acoge con menos entusiasmo la idea de que la energía pueda volver a traspasarse del super yo al Ello, pero esto es lo que ocurre en

la esquizofrenia activa, o sea que este fenómeno debe estudiarse energéticamente. El psicoanálisis, por lo menos en la práctica, desanima al Adulto por abuso del término "intelectualizar". Por eso las "curaciones de transferencias" son la ruina de la "terapia psicoanalítica". No hay mucha posibilidad de otra cosa. Sólo en la fase final del psicoanálisis formal puede el Adulto expresarse plenamente, y, cuando ocurre esto, al paciente se le considera "curado". Dicho de otro modo, un paciente psicoanalítico está curado cuando el analista finalmente le da permiso para pensar por sí mismo. En el análisis conciliatorio, se toma al Adulto como aliado lo antes posible, y así demuestra lo que vale. La protección no implica una curación de transferencia; es meramente una manera de pasar por una fase insegura hasta llegar a la confianza en uno mismo. Una persona que aprende a montar a caballo, a bucear o a volar necesita una protección similar al principio, pero eso no significa en ningún sentido reprehensible que "dependa" de su instructor. Cuando está preparado, se lanza por sí solo (en esos deportes, quizás al cabo de diez semanas). Todo el que aprende a enfrentarse con una fuerza poderosa de la naturaleza necesita diez semanas de protección, quizá más en algunos casos.

7. Schiff, J., et al., "Reparenting in Schizophrenia", *Transactional Analysis Bulletin*, 8:45-75, julio 1969.
8. Crossman, P., "Permission and Protection", *Transactional Analysis Bulletin*, 5:152, julio 1966.
9. Yardley, H. O., *The American Blak Chamber*, Bobbs-Merrill Company, Nueva York, 1931.

A. Clooney

Clooney era un ama de casa de treinta y un años a la que el Dr. Q conocía desde que ella tenía dieciocho, mucho antes de que él supiera gran cosa del análisis de guiones. Cuando acudió a él por primera vez, ella se sentía asustada, sola, torpe y sonrojada. Daba la impresión de que un espíritu angélico había bajado del Cielo buscando un cuerpo donde habitar y, después de instalarse en el de Clooney, tenía la impresión de haber cometido un ligero error. Tenía pocos conocidos y ningún amigo. En la escuela reaccionaba ante los chicos mostrándose desdeñosa y sarcástica, con lo que, naturalmente, los ahuyentaba. Además estaba demasiado gorda.

Su primer tratamiento terapéutico estuvo basado principalmente en el análisis estructural, con sólo unas pocas ideas rudimentarias sobre juegos y guiones; pero fue bastante eficaz, de manera que se casó y tuvo dos hijos. Volvió unos cinco años más tarde porque tenía dificultades con su vida social, y pensaba que era injusta con su marido. Algo que la preocupaba era que en las fiestas bebía mucho para relajarse, y entonces hacía locuras; por ejem-

plo, se quitaba toda la ropa con aire desafiante. Entonces mejoró tanto que ya pudo ir a las fiestas sin beber en exceso. Aunque todavía se sentía desgraciada en tales ocasiones, era capaz de hablar con la gente, y pensaba que aquello ya estaba bastante bien.

Unos cinco años después, volvió otra vez, decidida ahora a ponerse bien en vez de limitarse a hacer progresos. Después de cinco reuniones de grupo y de dos sesiones individuales, solicitó otra sesión individual. En esa ocasión, entró tímidamente en el despacho, hizo un gesto de desánimo sin cerrar la puerta tras ella, y se sentó. El Dr. Q cerró la puerta y se sentó también. Entonces se verificó la siguiente conversación:

—He estado pensando en lo que me dijo usted la semana pasada. Dijo que yo debería crecer. Me dijo eso mismo antes, pero yo no podía escuchar. Mi marido me ha dado permiso para crecer, también.

—Yo no dije crecer. No creo haber dicho nunca eso a nadie. Yo dije que usted tenía permiso para ser una mujer, que es una cosa bastante diferente. Crecer es hacer progresos, pero ser una mujer significa que su Adulto domine la situación y usted se ponga bien.

—Bueno, mi marido dijo que cuando nos casamos él necesitaba que yo dependiera de él, pero ahora ya no lo necesita, o sea que tengo su permiso para convertirme en una mujer.

—¿Cómo se volvió tal listo su marido?

—Él ha estado aquí, también, por lo menos en espíritu. Hablamos de lo que ocurre aquí, y él ha aprendido muchas cosas; o sea que ahora lo entiende.

—Su madre era como su marido. Ella también la necesitaba a usted.

—Exacto. Ella necesitaba que yo dependiera de ella.

Esto dejó perplejo al Dr. Q, porque aquello era el Padre de la madre que daba directrices a Clooney, que decía a Clooney que dependiera de ella, directriz que Clooney había introducido en su matrimonio. Pero, si la teoría del guión era correcta, parecía que también debía de haber un dominio importante de guión procedente del Niño de la madre. Mientras el Dr. Q estaba reflexionando sobre esto, Clooney cambió de tema:

—Luego, usted siempre habla de mi trasero, y sabemos

que hay algo que ocurrió en el cuarto de baño que yo nunca he podido recordar.

—Bueno, la escena en la que estoy pensando es muy corriente. La niña entra en la sala donde está la madre con sus amigas, se le bajan las bragas y todo el mundo dice: "¡Qué mona!"

—Sí, eso me pasó a mí.

—Y entonces la niña se siente muy desconcertada y se sonroja, y quizás también se sonroja su trasero, y eso es todavía peor, porque entonces todos se muestran realmente interesados y dicen: "¡Mira eso! Eso sí que es gracioso, jo, jo, jo."

—Así es cómo me sentía en realidad.

—Eso tiene algo que ver con el hecho de que se quite la ropa en una fiesta. Para usted es una manera de entrar en contacto con la gente.

En este momento, el Dr. Q dibujó en la pizarra el diagrama que hay en la figura 19 A (los analistas conciliatorios suelen tener una pizarra en la pared para dibujar esos diagramas cuando lo requiere la ocasión):

—Este diagrama muestra la relación entre su Niño y el Padre de su marido. Era lo mismo cuando usted estaba creciendo. El Padre de su madre necesitaba que usted dependiera de ella, y el Niño de usted le seguía la corriente. O sea que, ya ve, en la medida en que funciona esa parte de su matrimonio, su marido hace el papel de su madre en realidad.

—Tiene razón. Me casé con él porque es como mi madre.

—Sí, pero el Niño de su madre tiene que entrar en esto de algún modo, también.

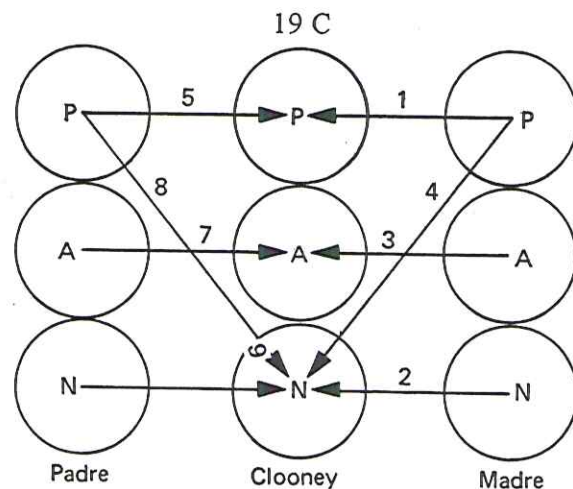
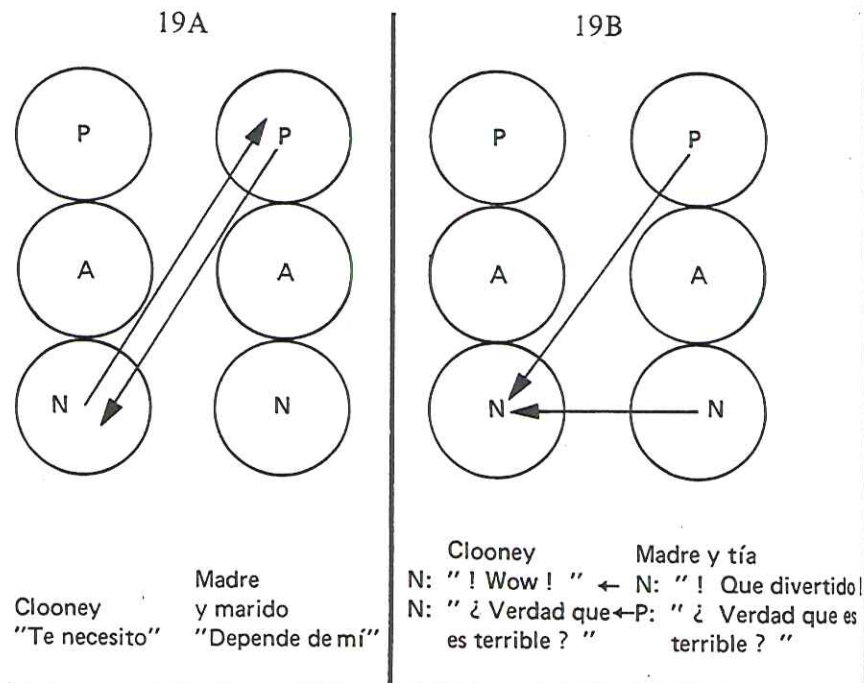
—¡Oh, sí! Ella siempre sonreía cuando ocurría algo embarazoso o cuando una de las hijas hacía algo que ella consideraba malo. Entonces decía: "¿Verdad que es terrible?"

—Es muy importante saber si reía o sonreía primero y luego decía: "¿Verdad que es terrible?", o si decía primero "¿Verdad que es terrible?" y sonreía después.

—Oh, quiere decir si primero dejaba salir a su Niño y luego se excusaba ante su Padre, o si primero hablaba con su Padre y luego dejaba salir a su Niño.

—Eso es.

—Ya veo lo que quiere decir. Pues... primero sonreía.



Matriz de gui3n de Clooney (ver explicaci3n en texto)

FIG. 19

—Oh, entonces quer3a que usted hiciera las cosas que ella no pod3a hacer, y eso realmente divert3a a su Ni3o, pero luego ten3a que excusarse ante su Padre. Eso es exactamente lo que hace usted: usted est3 siempre excus3ndose ante su Padre. Usted se lanza y hace las travesuras de su madre por ella, y luego dice: "¿Qu3 hago con los sentimientos de culpabilidad?" Despu3s de que el Ni3o de su madre la anima a hacer algo, viene su Padre y la aplasta.

—S3, ya lo s3. Pero, ¿qu3 hago con los sentimientos de culpabilidad?

—Div3rciese de su madre. Oc3pese de sus propios asuntos. Preoc3pese de sus problemas en vez de hacerle de doble a ella. D3jela hacer sus propias travesuras, y, si eso la trastorna, es problema suyo.

—Mi t3a era igual.

—As3, ahora ponemos una flecha en el diagrama donde el Ni3o de su madre est3 estimulando a su Ni3o a actuar. (Figura 19 B.) Entonces su Ni3o est3 contento y sonríe, y despu3s sale su Padre con el "¿Verdad que es terrible?" Pero todav3a falta algo, porque su padre deb3a de entrar en todo esto.

—Ya s3 c3mo entraba. El siempre dec3a que yo era una cobarde y que no pod3a hacerlo. Dec3a que 3l tambi3n era un cobarde. Cuando estaba enfermo y le dol3a, se pon3a a gemir y dec3a: "Soy un cobarde, no puedo aguantarlo."

—Oh, entonces podemos completar el diagrama de su gui3n con esto. (Figura 19 C.) En la parte superior, me imagino que el Padre de 3l le dec3a a usted que fuera valiente, pero en la parte inferior el Ni3o de 3l dec3a a su Ni3o que al final los dos ser3an unos cobardes. ¿Qu3 le dec3a su madre en la parte superior?

—S3 buena chica para que la gente te quiera.

La principal queja de Clooney es que le asusta la gente. Como no sabe c3mo hablar con extra3os, preferir3a quedarse en casa con sus hijos y no ir a fiestas. Tanto su padre como su madre son igualmente torpes e inquietos cuando est3n en sociedad. La matriz de gui3n (figura 19 C) tiene en cuenta todos estos factores.

1. PP: El Padre de la madre dice: "S3 buena chica." (Precepto)

concertantes." (Provocación)

3. AA: El Adulto de la madre le enseña a ser una cobarde y una torpe en sociedad. (Patrón)

4. PN: El Padre de la madre la riñe por ser mala. (Prohibición)

5. PP: El Padre del padre dice: "Sé valiente". (Precepto)

6. NN: El Niño del padre dice: "Somos los dos unos cobardes." (Seducción)

7. AA: El Adulto del padre le enseña a ser una cobarde. (Patrón)

8. PN: El Padre del padre le riñe por ser una cobarde. (Prohibición)

Aquí las directrices de guión parecen estar distribuidas equitativamente entre el padre y la madre. Ambos la enseñan a ser una cobarde, y ambos la hacen sentirse culpable. O sea que ella no tiene a nadie que la apoye cuando tiene miedo, y nadie a quien apelar cuando siente remordimientos. Por eso se siente sola. Pero el Niño de su madre es muy vivo, o sea que Clooney tiene permiso para hacer cosas vivas e impulsivas, como quitarse la ropa, pues sabe que en realidad su madre considera (o consideraba) que eso es gracioso. Luego sufre por ello más tarde, cuando su padre y su madre la riñen.

—¿Sabe? —dice Clooney— Ésta es la primera vez en que he visto realmente lo que hacía mi padre en este cuadro, aunque ya habíamos hablado de ello antes. Pero ahora lo he captado de verdad.

—Esto es muchísimo para una sesión.

—Sí, entiendo parte de ello, pero sobre el resto tendré que pensar.

—Sí, puede que siga sin entenderlo todo dentro de una semana, pero no se apure, volveremos sobre ello.

»Hay otra cosa que quiero decirle. Ahora podemos ver cómo actúa su Niño y cómo su Padre le hace sentirse culpable. Y puede ver que, de hecho, su madre le mantenía a usted en la posición del Niño, lo mismo que su marido, porque ambos necesitaban que usted fuera así. De esa manera usted era sólo un títere en sus guiones. Pero supongo que usted contribuyó en un cincuenta por ciento a con-

tinuar esa clase de relación. La cuestión es: ¿dónde está su Adulto en todo esto?

»Una de las cosas que han ocurrido hoy es que, cuando entró usted, medio cerró la puerta. No la dejó abierta para que yo la cerrara, ni la cerró usted.»

—Pero es que la puerta es suya.

—Pero la entrevista es suya. ¿Por qué tengo yo una puerta?

—Para que no me oigan los que estén en la sala de espera.

—Bien, ¿y usted quiere que la oigan?

—Ji, ji, ji. Quizás sí.

—Bueno, ésta es su sesión, o sea que, en ese sentido, ésta es su puerta.

—Sí, pero yo no me atrevería a hacerme responsable de una cosa así.

El Dr. Q no respondió a esto. Estaba pensando: si ella fuera confiada y segura, habría entrado, dejándole cerrar la puerta a él, o la habría cerrado ella. Bueno, ella tenía ya medio Adulto, o sea que la había dejado medio cerrada. En la esfera social, ella no se sentía bastante señora para dejar que la cerrara él, pero cerrarla ella completamente le daba miedo o la turbaba; o sea que optó por una solución de compromiso. Como Niña Buena hizo el gesto, y como casi mujer, dejó que él acabara lo que ella había iniciado. En el plan psicológico era diferente. Era tímida cuando hablaba en el grupo, pero su Niño quería o incluso esperaba que la oyeran a través de una puerta semiabierta, especialmente cuando en realidad no había nadie en la habitación contigua que pudiera oírla. Todo esto venía bajo el encabezamiento de "ponerse al descubierto", pero ya se ocuparían de estos juegos más adelante. Ya había tenido bastante por un día. Finalmente dijo él:

—De todos modos, aquí es donde entra en escena su Adulto: lo que usted decide hacer, como cerrar la puerta o dejarla abierta. Bien, la veré la semana que viene a la misma hora.

Esta entrevista fue la culminación de muchos años de trabajo. Cuando Clooney vino por primera vez, el doctor sabía muy poco de guiones. Ahora sabía mucho más,

y tenía mucho interés por el tema. Clooney también sabía mucho más, y estaba preparada para ponerse bien, con algo de ayuda de su marido, que ahora era un analista de guiones de segunda mano, aficionado pero perspicaz. Las sesiones con Clooney generalmente eran difíciles e improductivas. Ella solía estar abatida y triste, pedía seguridades al doctor, le hacía preguntas incontestables, se molestaba cuando él no le daba las respuestas adecuadas, y jugaba al "Sí, pero" si él lo intentaba. Esta vez estaba animada, receptiva y atenta. Se inclinaba hacia adelante en la silla en vez de abandonarse, y él también. Ambos hablaban rápida y animadamente. El Niño de ella había dejado de quejarse y de sólo hacer progresos para empezar a ponerse bien, o sea que su Adulto estaba libre para escuchar y pensar. Quería mirar a su propio padre en vez de ver al Dr. Q como a un padre. Eso la liberaba para escuchar al Adulto de él, en vez de oírlo como a un Padre crítico. Se había convertido, de una paciente con "cerebro de corcho", en una persona real con algunos problemas por solucionar (por ejemplo, el de "expresarse"). Toda su vida la habían lanzado hacia afuera, y esta semana fue ella quien se lanzó hacia adentro.

Ahora estaba en una buena posición para considerar objetivamente los aspectos corporales de su guión, en el que su trasero tenía un papel importante. Por medio de su Niño ruborizado, su trasero dominaba su forma de sentarse, su forma de andar, sus temores, lo que quería hacer, y la forma como reaccionaba ante ella el Niño de otras personas. Era, en cierta forma, el Niño que había en su Niño, gran parte de lo cual es lo que el psicoanálisis llama "el inconsciente". Sin embargo, quedaban por explorar las conciliaciones con sus padres, largo tiempo olvidadas, que concentraban sus temores, sus deseos y su atención en aquella parte de su cuerpo. Y eso tenía que hacerse bajo una cuidadosa vigilancia Adulta y terapéutica, para que ella pudiera gobernar los perturbadores y peligrosos sentimientos que suelen ir conectados con los trasesos enrojecidos.

B. Víctor

Cuando vino Víctor a tratarse, estaba muy metido en los juegos con su superior, un viejo elefante que jugaba al "Ya te tengo". Víctor respondía con "Mira lo mucho que lo he intentado", "Allá voy otra vez", y "Dame una patada." Cuando Víctor estaba a punto de cambiar de empleo, su mujer dijo a un amigo: "Va a intentarlo y a ver cómo sale."

—No voy a intentarlo —dijo Víctor—. Voy a hacerlo.

—¡Vaya! ¡Por fin has dejado esa manía de intentarlo todo! —dijo el amigo.

—Bien, así que ahora ya tiene permiso para triunfar —dijo el Dr. Q, cuando Víctor explicó esta anécdota.

—No es que tenga permiso para triunfar —contestó Víctor—. Lo que tengo es permiso para dejar de "intentar".

—¿Cómo es eso? —preguntó el Dr. Q.

—Mi madre solía decir: "Tú inténtalo, y, si no sale, es igual." Ahora que conozco el marciano, puedo ver que mi Niño convertía eso en: "No triunfes, es mejor volver a casa con mamá." O sea que necesito que me libren de la necesidad de intentar, para que pueda sencillamente hacer. Ahora soy mayor. Bien, ¿puede darme los nombres de algunas personas de Nueva York?

Algo hizo vacilar al Dr. Q, pero, como tenía por costumbre dar a los pacientes los nombres de algunas personas cuando se trasladaban a otra ciudad, miró en su guía psiquiátrica y dio a Víctor el nombre y la dirección de dos doctores del Este.

—¿Les enviará usted mi ficha, o lo que sea que tenga de mí?

Esta vez el Dr. Q hizo caso de su intuición y le contestó:

—No, si no me lo piden.

—¿Cómo es eso?

—Bueno, ahora usted está bien, se supone que ha dejado atrás todo eso. Si algo va mal, puede hablarles de ello usted mismo.

Ahora sabía lo que iba mal. Víctor se había liberado del elefante y también del Dr. Q, pero en la mente de su Niño ya estaba bajo la protección de los dos psiquiatras del

Este, y en esa medida había abandonado algo de su autonomía recién adquirida, y tan duramente ganada.

—Le diré una cosa: queme ese papel donde están los dos nombres.

—Pero igualmente los recordaré, o sea que es lo mismo que lo lleve en la cartera.

—Quémelo.

—Un rito —dijo Víctor.

—Eso es. Es su Adulto diciendo a su Niño que puede sacrificarlos y funcionar por sí solo.

Víctor lo miró, y el Dr. Q supo lo que estaba pensando. ("Lo intentaré.")

—Quémelo —repitió.

Víctor sonrió. La sesión había terminado. Se levantaron y se estrecharon la mano, y ése fue el final del tratamiento de Víctor.

C. Jan y Bill

Jan y Bill vinieron al Dr. Q solicitando terapéutica de grupo. Llevaban un año yendo a grupos analíticos conciliatorios (o "grupos AC", como los llamaban ellos) con varios terapeutas diferentes que trabajaban juntos, y también habían asistido a cuatro o cinco "maratones". Ambos estaban contentos de aquellas experiencias, que los había unido más, y además habían tenido otros resultados beneficiosos. Era evidente que estaban muy enamorados después de tres años de matrimonio, y que querían mucho a sus dos niños.

—¿Cuánto tiempo hace que no van a un grupo? —preguntó el Dr. Q.

Bill miró a Jan. Ella le sonrió y contestó:

—Dejamos de ir hace un año, más o menos.

—Bien, y ¿por qué quieren volver a empezar?

—Hay muchas cosas que podrían mejorarse —dijo Bill—. Yo me encuentro bien la mayor parte del tiempo, pero me gustaría encontrarme bien siempre.

—Ése es un objetivo bastante difícil —dijo el Dr. Q.

—Bueno, puedo concretar más —continuó Bill—. Mi trabajo de vender libros raros implica relacionarme con

la gente. Antes de acudir al AC nunca se me había ocurrido que yo pudiera ser un vendedor, pero ahora lo soy, y bueno. Pero podría hacerlo mejor si mi Adulto conservara el dominio incluso estando sometido a tensión. Por ejemplo, yo creo que merezco un aumento. Ahora gano unos ochocientos dólares al mes, que es lo máximo que he ganado en mi vida, y es la primera vez que hemos podido conseguir las cosas que queríamos en vez de vivir siempre haciendo equilibrios.

»Pero pedir un aumento no es fácil en una casa pequeña, con sólo dos o tres empleados, y creo que mi jefe preferiría no dármele. Pero conozco lo bastante el oficio y soy lo bastante eficaz como para merecerlo. Hace dos años no habría sido capaz de decir algo así, pero ahora verdaderamente lo creo. El problema es mantener activo a mi Adulto y no dejar que domine mi Niño en el momento crítico y empiece a jugar. Además ahora sé lo que está haciendo mi jefe, porque él tiene sus propios juegos. O sea que si lo pido de otra manera, no lo conseguiría, y entonces me pondría furioso, lo cual sería peligroso e innecesario; o puedo, en vez de eso, atajar sus juegos y obligarlo a sentarse conmigo y a pensar en cuánto valgo yo. De manera que ahora necesito un poco de ayuda para hacer eso.

»Creo que lo que en realidad quiero y necesito es ahondar un poco más en mi guión. Mi padre era un alcohólico y mi madre lo seguía en eso o sea que tengo un guión de fracaso siempre al acecho. Por eso a veces todavía cometo equivocaciones tontas, y quiero acabar con eso. De manera que necesito un poco más de comprensión de mi guión y algunos permisos. ¿Es éste un contrato lo bastante bueno como para ponernos manos a la obra?»

—Todavía no estoy seguro —dijo el Dr. Q—. ¿Hay algo más específico?

—Todavía bebo más a menudo de lo que considero que debería para hacer las cosas mejor —dijo Bill.

—¿Qué le parece un contrato "antialcohólico" para empezar? —sugirió el Dr. Q—. Eso nos ayudará a llegar a su guión, y también fortalecerá a su Adulto.

—Me parece estupendo para empezar —dijo Bill.

—¿Y usted, Jan, qué quiere sacar de esto?

—Quiero que mi Niño sea más libre y más creativo.

Soy técnica de laboratorio y todavía trabajo en eso unas horas al día, pero después de entrar en el grupo del Dr. X empecé a escribir y lo estoy haciendo bien. Sólo que quiero hacerlo mejor. Tengo muchas instrucciones de mi madre bruja que todavía atemorizan a mi Niño, y que interfieren. Además, necesito ser acariciada regularmente para seguir feliz, y eso podría mejorarse.

—Explíqueme un sueño —pidió el Dr. Q.

—Yo solía tener unas pesadillas horribles. Pasé un par de años de mi infancia oyendo caer bombas y corriendo a los refugios antiaéreos en Londres, y sólo vi a mi padre una vez, cuando estaba de permiso, durante ese período. Pero ahora tengo sueños hermosos, me remonto y vuelo y todo son hermosos colores.

—El Dr. X parece haber hecho un trabajo excelente con ustedes dos —dijo el Dr. Q—. ¿Por qué quieren entrar en mis grupos?

—Desde luego, él hizo mucho por nosotros —dijo Bill—. Pero hacia el final parecíamos haber llegado a una meseta, y creemos que usted podría darnos algunas ideas nuevas. Todavía estamos lejos de la perfección. Ambos empezamos siendo ranas, y ahora Jan indudablemente es una princesa, y yo creo que puedo aprender a ser un príncipe.

Jan sonrió cuando él dijo esto, una hermosa sonrisa que evidentemente pertenecía a una princesa. Pero todavía tenía algunos vestigios de su neurosis de guerra. Ya no era una presa del pánico cuando oía sonidos fuertes, pero éstos alteraban el curso de su pensamiento. O sea que en el caso de ella hicieron un contrato para curar sus vestigios de recelo. Eso liberaría aún más a su Niño creativo, que era su objetivo principal, además la haría estar más cómoda con los niños, y a ellos también los pondría más cómodos. El Dr. Q no dudaba de que el Dr. X estaría de acuerdo con aquellos contratos, o sea que consiguió el historial psiquiátrico y médico de cada uno de ellos como preparación para su ingreso en uno de sus grupos.

Este caso ilustra la conveniencia del análisis conciliatorio. Jan y Bill y sus terapeutas hablaban todos el mismo lenguaje, o sea que la pareja podía pasar de un terapeuta a otro en cualquier momento sin disminuir de forma apreciable el proceso de su mejoría. Aunque el Dr. Q era un

extraño para ambos, no tuvieron dificultad para explicarle lo que habían conseguido hasta entonces y qué más esperaban hacer. Además sabían dónde estribaban las dificultades y eran capaces de explicarlo en un lenguaje sencillo que entendían los tres.

Cuando empezaron en el grupo, pudieron explicar a los otros pacientes dónde estaban exactamente, y los otros pacientes supieron de qué les hablaban. Y, escuchando a los demás, Jan y Bill pronto pudieron ver hasta dónde había llegado cada uno y hacia dónde se encaminaba. Esto ocupó el primer encuentro. Después de eso, estaban preparados para iniciar conciliaciones más personales con los otros pacientes, que pronto pudieron encontrar huellas del Padre-Padre alcohólico de Bill, de la Madre Bruja de Jan, y de otros elementos importantes. Todo esto fue posible porque todos hablaban el mismo lenguaje simple y querían decir lo mismo cuando usaban la misma palabra. Y las palabras más útiles eran palabras básicas, que podría entender un niño de parvulario basándose en su experiencia: padre, adulto, niño, juegos, permiso y guión. (Los niños que no entienden "guión" pueden entender "lo que vas a hacer con tu vida".)

QUINTA PARTE
APROXIMACIONES CIENTIFICAS
A LA TEORIA DEL GUION

Objeciones a la teoría del guión

Muchas personas objetan a la teoría de los guiones, cada una desde su propio punto de vista. Cuanto más satisfactoriamente pueda responderse a estas objeciones, más se reforzará la conclusión de que la teoría del guión es válida.

A. *Objeciones espirituales*

Algunas personas sienten intuitivamente que la teoría de los guiones no puede ser válida porque es contraria al destino del hombre como criatura de libre albedrío. La idea les resulta perturbadora, pues parece reducir al hombre a un mecanismo sin vitalidad propia, más o menos lo mismo que hace, en su forma extrema, la teoría del reflejo condicionado. A estas personas, por las mismas razones humanistas, también les incomoda la teoría psicoanalítica, que de alguna forma constriñe al hombre a un sistema de energía cibernético y cerrado, con sólo unos pocos canales restringidos de consumo y producción, y no da cabida a su divinidad. Estas personas son los des-

cendientes morales de los que sentían lo mismo respecto de la teoría darwiniana de la selección natural, que a su entender reducía los procesos de la vida a la mecánica y no daba cabida al poder creador de la Madre Naturaleza. Estos, a su vez, son los descendientes de los que consideraban que Galileo era de un atrevimiento intolerable. Sin embargo, estas objeciones, surgiendo como surgen de una consideración filantrópica de la dignidad humana, deben ser tratadas con el debido respeto. La respuesta, o la apología si ustedes quieren, es la siguiente:

1. El análisis estructural no pretende responder a todas las preguntas sobre la conducta humana. Enuncia ciertas proposiciones sobre la conducta social observable, y sobre experiencias internas, y estas proposiciones son válidas. No se ocupa, por lo menos formalmente, de la esencia del ser. Deliberadamente suministra un concepto que está fuera de su esfera, la construcción de la libre caxia, donde reside ese ser, y por lo tanto deja a un lado todo un campo, en muchos aspectos el más crucial de todos, para que se ocupen de él los filósofos, metafísicos, teólogos y poetas. De ningún modo trata de invadir esta esfera bien definida, y, en cambio, espera la misma cortesía por parte de los que se ocupan del problema de la esencia o el ser del hombre. No desea en absoluto entrometerse en la torre de marfil, la catedral, los papeles del juglar o la sala de justicia, pero, por otra parte, espera no verse arrastrado a ninguno de esos sitios contra su voluntad.

2. La teoría del guión no pretende decir que toda la conducta humana está dirigida por un guión. Da toda la cabida posible a la autonomía y, en realidad, la autonomía es su ideal. Sólo afirma que son relativamente pocos los que la logran completamente, y sólo en ocasiones especiales. Su objetivo es aumentar la distribución de ese inapreciable producto, y ofrece un método para hacerlo. Pero la primera exigencia es separar lo espurio de lo genuino, y ésa es toda su tarea. Sin embargo, llama claramente cadenas a las cadenas, y los que tienen cariño a sus cadenas o prefieren ignorarlas no tienen que tomarse esto como un insulto.

B. Objeciones filosóficas

Éstas son transcendentales y existenciales. El análisis de guiones ve los imperativos como directrices de los padres, y afirma que el objetivo de la mayoría de las existencias es seguir esas directrices. Si el filósofo dice: "Pienso, luego existo", el analista de guiones pregunta: "Sí, pero ¿cómo sabes *qué* has de pensar?" El filósofo responde: "Sí, pero yo no estoy hablando de eso". Como ambos están diciendo "Sí, pero", parece que no van a llegar a ninguna parte; aunque esto es una equivocación que puede explicarse fácilmente.

1. El analista de guiones se ocupa *sólo* de los fenómenos, y no se entromete en el terreno del trascendentalista. Lo que él dice es: "Si dejas de pensar de la forma en que te ordenaron tus padres que pensaras, lo harás mejor". Si el filósofo objeta que ya está pensando por sí mismo, quizás el analista de guiones tenga que decirle que eso es, en cierta medida, una ilusión; y, además, que es la única ilusión que no puede permitirse. Puede que esto no guste al filósofo, pero el analista de guiones tiene que atenerse a lo que sabe. Así, pues, el conflicto, lo mismo que en el caso de los objetores espirituales, está entre algo que no le gusta al filósofo y algo que sabe el analista de guiones, y ahí debe dejarse la cuestión hasta que el filósofo quiera tomarse a sí mismo más en serio.

2. Cuando el analista de guiones dice: "El objetivo de la mayoría de las existencias es seguir las directrices paternas", el existencialista objeta: "Pero ése no es realmente un objetivo en el sentido en que yo uso la palabra". A lo cual contesta el analista de guiones: "Si encuentras una mejor, dímelo". Lo que quiere decir es que el individuo no puede siquiera empezar a pensar en encontrar un objetivo mejor mientras se contenta con seguir sus directrices paternas. Lo que él ofrece es autonomía. Entonces el existencialista dice: "Sí, pero mi problema es: ¿qué haces con la autonomía cuando la tienes?" El analista de guiones contesta: "Sobre eso no sé más que tú. Lo único que sé es que algunas personas son menos desgraciadas que otras porque tienen más opciones en la vida".

C. Objeciones racionales

La objeción racional es: "Tú mismo dices que la función del Adulto es tomar decisiones racionales, y que todo el mundo tiene un Adulto con el que tomarlas. Entonces, ¿cómo puedes decir también que las decisiones ya han sido tomadas por el Niño?"

Una buena observación. Pero hay jerarquías de decisiones, y el nivel más alto es la decisión de seguir o no seguir un guión, y hasta que se tome esta decisión, todas las demás decisiones no servirán para cambiar el destino último del individuo. La jerarquía va de la siguiente forma: 1.º Seguir o no seguir un guión. 2.º Si seguir un guión, ¿cuál? Si ningún guión, ¿qué hacer en vez de eso? 3.º Decisiones "permanentes": casarse o no casarse, tener hijos o no tenerlos, suicidarse, matar a alguien, volverse loco, dimitir o hacerse despedir, o triunfar. 4.º Decisiones "instrumentales": con qué chica casarse, cuántos hijos tener, cómo suicidarse, etc. 5.º Decisiones "temporales": cuándo casarse, cuándo tener hijos, cuándo suicidarse, etc. 6.º Decisiones "de expediente": cuánto dinero dar a la mujer, a qué escuela enviar a los hijos, etc. 7.º Decisiones "urgentes": ir a la fiesta o quedarse en casa y hacer el amor, pegar a un hijo o reñirle, hacer una visita hoy o mañana, etc. Cada nivel de esta jerarquía está sujeto a todos los superiores, y cada nivel inferior es trivial comparado con los que están encima de él. Sin embargo, todos los niveles contribuyen directamente al desenlace final, y están destinados a provocarlo más eficazmente, tanto si es dirigido por un guión como si es escogido autónomamente. Por lo tanto, hasta que se toma la primera decisión, ninguna de las otras decisiones es "racional" en un sentido existencial último sino que todas son decisiones "dirigidas" racionalizadas sobre bases falsas.

"Pero —dice el objetor racional— no hay ningún guión."

Como éste es un objetor racional, y no está diciendo eso meramente porque la teoría del guión lo ponga nervioso, nos tomamos la molestia de contestarle. Ésta es nuestra oportunidad para sacar una conclusión muy clara. Primero le preguntamos si ha leído este libro atentamente,

y luego le ofrecemos algunos de nuestros argumentos más fuertes, que puede que lo convenzan y puede que no.

Supongamos entonces que no hay guión. En ese caso: a) las personas no oyen voces en sus cabezas diciéndoles lo que han de hacer, o, si las oyen, siempre actúan independientemente (esto es, ni por obediencia ni por rebelión) de esas voces; b) las personas que tienen muchas voces diferentes que les dicen lo que tienen que hacer (por ejemplo, las personas educadas en una serie de hogares de adopción) están tan seguras de sí mismas como las personas educadas en un hogar estable; c) las personas que se inyectan drogas o que beben demasiado, o que hacen sus necesidades en el suelo (cierto tipo de hippies), no acostumbrarán a sentir que con empujadas por fuerzas internas fuera de su dominio, con un destino muy concreto, sino que considerarán cada acto de éstos como una decisión aislada y autónoma. O, alternativamente; las "fuerzas internas" son irreversibles y no están sujetas a cambio por métodos psicológicos.

Si todas estas hipótesis, o quizás incluso algunas, son ciertas, entonces quizá no haya guión. Pero la evidencia clínica es que todas son falsas; por lo tanto, hay guión.

D. Objeciones doctrinales

Las objeciones doctrinales son de dos clases principales: religiosas y psicoanalíticas. Desde un punto de vista religioso, la cuestión del guión es la de la predestinación o algo así contra el libre albedrío: presbiterianos contra judíos, católicos romanos contra miembros de la Christian Science, etc. Estas diferencias de opinión, tal como suelen enunciarse, están fuera del alcance de una investigación científica.

Las objeciones psicoanalíticas son jesuíticas. Como doctrina, el análisis de guiones no es independiente del psicoanálisis ni ajeno a él sino que es una extensión de él, y de ahí que sea considerado por algunos como antianalítico. De hecho, lo creen no un paganismo sino una herejía dentro de la misma doctrina. Por ejemplo, la herejía monofisista era meramente una extensión de la doctrina ca-

tólica romana, y para la Iglesia era mucho más molesta que el paganismo, para el cual la sanción era sólo la conversión, y no la decapitación.

Para estudiar las objeciones presentadas por algunos psicoanalistas (generalmente cuando se encuentran con que un miembro del equipo quiere en realidad hacer análisis de guiones en una clínica o un hospital de orientación psicoanalítica), es necesario encontrar el significado del término "antianalítico".

Los analistas de guiones suscriben las doctrinas de Freud en su totalidad, y sólo desean añadir algo a la luz de experiencias ulteriores. Las diferencias entre la visión ortodoxa y la del análisis de guiones son de énfasis. En realidad, los analistas de guiones son "mejores freudianos" que los analistas ortodoxos. El autor, por ejemplo, además de haber repetido y confirmado las observaciones convencionales de Freud, está plenamente de acuerdo con él en lo referente al instinto de muerte, y a la pervivencia de las compulsiones reiterativas. Por esto ha sido llamado "antifreudiano". También cree que las palabras sencillas pueden expresar lo que sabemos sobre la mente humana de una forma más concisa, convincente e inteligible que las palabras complicadas, y que la terminología de Freud ha sido mal empleada con un fin que el propio Freud habría censurado: oscurecer los hechos. Ha sido llamado "antianalítico" por esto; no por hacer algo al respecto, sino meramente por expresar la idea.¹ Los analistas de guiones creen en el inconsciente, pero dan más énfasis al consciente cuando tratan con pacientes para los que el psicoanálisis ortodoxo es poco apropiado, según afirmación del propio Freud.² Además, los analistas de guiones no pretenden que lo que ellos hacen es psicoanálisis, porque no lo es. (La mayoría de los terapeutas que hacen terapéutica psicoanalítica, que *no* es psicoanálisis, intentan seguir las normas dictadas para el psicoanálisis, que desde luego son inadecuadas y dificultan el tratamiento.) De ahí que el análisis de guiones pueda llamarse "para-freudiano" (así lo llama quien tiene razones particulares para hacer de él objeto de discusión), pero no pueda decirse con verdad que es antianalítico, y ciertamente no es antifreudiano.

Otra objeción doctrinal a la teoría del guión es la de

que no es nada nuevo; es meramente el estilo de vida de Adler puesto al día, o una versión más divertida de los arquetipos de Jung, etc. Lo cierto es que los hechos siempre estuvieron ahí, y fueron observados por muchos perspicaces observadores, y averiguar si la teoría del guión corrobora lo que otros han dicho o si ellos corroboran la teoría del guión es indiferente. Freud dedica setenta y nueve páginas (en mi edición) a resumir las observaciones de sus precursores en la teoría de los sueños, muchos de los cuales hicieron afirmaciones "psicoanalíticas"; Darwin dedica sólo nueve, pero cita muchas afirmaciones "evolucionistas" hechas por otros antes que él. Pero las afirmaciones, por muy acertadas y numerosas que sean, no constituyen una teoría. Lo esencial de la teoría del guión reside en el análisis estructural. Sin la teoría de los estados del ego, y concretamente los estados del ego Padre, Adulto y Niño, puede haber un número infinito de observaciones y afirmaciones pertinentes, pero no puede darse la teoría del guión. Para ser digna de llevar tal nombre, cualquier teoría en cualquier rama de la ciencia ha de basarse en elementos estructurales, y sin ellos se derrumbará como un castillo de naipes, lo que puede ser muy divertido, pero no tiene nada que lo aguante ante la más ligera adversidad, y no puede sostener nada más que su propio peso.

La teoría del guión tiene las mismas ventajas sobre sus precedentes que las que tiene el sistema numérico árabe sobre el sistema romano, y por la misma razón: sus elementos son más manejables. Imaginad la tarea de un constructor romano que tuviera que hacer una factura de cincuenta partidas, empezando por MCMLXVIII adoquines a LXXXVIII óbolos cada uno. Un contratista moderno podría hacerlo todo en menos de media hora utilizando mejores elementos numéricos, y podría dedicar el tiempo así ahorrado a pensar en la arquitectura, sin las distracciones irrelevantes impuestas a su colega romano.

En la práctica, la mayoría de las objeciones doctrinales vienen de lo que Freud llama "la aversión característica de los hombres de ciencia a aprender algo nuevo". Esto ya no es tan general como lo era en su época, cuando escribía sobre la reacción ante su teoría de los sueños: «Naturalmente, quienes menos atención le han prestado han sido los llamados "investigadores de sueños"... La úni-

ca respuesta posible a mis críticos sería que volvieran a leer este libro. Quizá también tendría que pedirles que lo leyeran considerándolo como un todo». Una mejora del psicoanálisis no es antianalítica, de la misma manera que una mejora en los aviones no resta nada al mérito de los hermanos Wright.

E. Objeciones empíricas

Aquí estudiaremos sólo la más corriente de las objeciones empíricas a la teoría del guión, porque es la que se puede exponer más concisamente: "Si el destino de las personas está determinado por la programación paterna, ¿cómo es que los hijos de la misma familia salen tan diferentes?"

El primer comentario es que los hijos de la misma familia no siempre salen diferentes. En algunas familias sí, y en otras no. Hay muchos casos en los que todos los hijos son uniformemente triunfadores, uniformemente alcohólicos, uniformemente suicidas, o uniformemente esquizofrénicos. Estos desenlaces a menudo se atribuyen a la herencia, dejando a los genetistas en una posición sofística cuando los hijos salen diferentes: entonces pueden argüir, de forma no muy convincente, sobre la base de un mendelismo adulterado, todo lo cual equivale a poco más que una emisión de murmullos. Los autodeterministas están en la posición inversa: disertan enérgicamente sobre los casos en que los hijos salen diferentes, pero quedan reducidos a un murmullo cuando se enfrentan con la uniformidad. La teoría del guión puede dar razón de ambas situaciones.

El guión de que se habla aquí es el guión del padre, del cual deriva el guión del hijo. Los niños salen diferentes por la misma razón por la que Cenicienta salió diferente de sus hermanastras. El guión de la madrastra era tener fracasadas por hijas y una hijastra triunfadora. En el otro famoso tema de cuento, los dos listos hermanos mayores a la larga resultan estúpidos, mientras que el estúpido hermano menor resulta ser el más listo (como ya lo sabía su madre en secreto, pues ella lo había dis-

puesto así). En cambio, los dos Gracos tenían igual talento y estaban igualmente consagrados a los intereses del pueblo romano, y ambos acabaron igualmente asesinados; mientras que las cinco o diez o quince o veinte hijas de Níobe (según quién las contara) tuvieron todas el mismo fin, que formaba parte de su guión (de Níobe) de "Orgullo y Caída". El guión de la madre puede exigirle que críe a diez policías (¡Gloria!) o diez ladrones (¡A por ellos, chicos!), o cinco policías y cinco ladrones (¡Luchad entre vosotros!), y una mujer astuta no tendrá ninguna dificultad en realizar cualquiera de estos proyectos si tiene diez hijos que criar.

F. Objeciones desarrollistas

Las objeciones desarrollistas a la teoría del guión se centran alrededor de las crisis psicosexuales infantiles y las crisis de identidad adolescentes.

1. Con respecto a las primeras, un guión no niega los apetitos instintivos, ni prevalece sobre los primeros traumas. Al contrario, los acompaña. Ofrece una matriz social para representar fantasías sexuales, sea cual fuere su origen. Dice que los apetitos instintivos, o las fantasías sexuales, pueden tener el camino libre o ser reprimidos, deformados o sublimados, pero que a la larga están al servicio de un principio más alto que dirige el tiempo, la fuerza y el modo de su expresión de acuerdo con los requerimientos del guión, o lo que Freud llamaría la compulsión del destino. A este nivel, la directriz de guión dice: "Haz lo que gustes, siempre que mientras tanto recojas bastantes cupones para justificar el desenlace". Por lo tanto, la teoría del guión no es conductismo. No postula que todo, o incluso mucho, de lo que hace la mayoría de la gente es resultado del "condicionamiento". Todo lo que requiere es que la persona siga órdenes en ciertos momentos críticos; en cuanto al resto, es libre de ir adonde quiera y de hacer todo lo que le dicte su imaginación.

2. Es cierto que algunos adolescentes se sacuden sus guiones completamente y llegan a ser autónomos. Otros, sin embargo, meramente se rebelan (siguiendo la directriz

paterna de rebelarse), cumpliendo así con sus guiones en una especie de tragedia tipo *Cita en Samarra*: cuanto más rápidamente creen que se alejan de la programación de sus padres, más próximos están a seguirla. Otros se sacuden el guión temporalmente, y luego se hunden en la desesperación. La "difusión de identidad" de este período es meramente un mal guión. Según Erikson, es una lucha contra la madre en la que ésta pierde. Pero el analista de guiones adopta la postura opuesta: es una lucha con la madre en la que ésta gana. Su hijo se convierte en un desgraciado no a pesar de ella sino gracias a ella, porque no consigue el permiso para triunfar contra las órdenes de ella. La terapéutica, entonces, no pretende hacerle volver a su madre para que pueda ser un buen chico sino divorciarlo de su madre para que pueda tener permiso para hacer las cosas bien.

G. Objeciones clínicas

La objeción clínica más corriente a la teoría del guión es que un paciente no puede curarse en el sentido psicoanalítico tratando sólo con material consciente. Esto es correcto. Pero:

1. El inconsciente se ha puesto de moda, y por lo tanto está excesivamente valorado. Esto es, gran parte de lo que hoy en día se llama inconsciente no es inconsciente, sino preconscious. El paciente, sin embargo, forzará al terapeuta a que busque material "inconsciente" presentando material preconscious con una etiqueta falsa. Esto se verifica fácilmente preguntando al paciente: "¿Fue realmente inconsciente, o fue sólo vagamente consciente?" El verdadero material inconsciente (por ejemplo, el miedo original a la castración y la rabia original de Edipo) es verdaderamente inconsciente, y no vagamente consciente. Por lo tanto, el analista de guiones que trata con material consciente se ocupa de una esfera de la psique mucho mayor de lo que supone mucha gente. En cualquier caso, no hay nada que prohíba al analista de guiones tratar con material inconsciente (esto es, algunos de los principales derivados del miedo original a la castración y de la

rabia original de Edipo) si está preparado para hacerlo. Y lo hará porque, naturalmente, son precisamente estas experiencias las que forman el protocolo básico del guión.

2. Generalmente se supone que hay una especie de legislación que da a los psicoanalistas el derecho irrevocable de definir una curación. Y no es así. Aunque existiera tal legislación, ellos estarían en una posición difícil, porque sus definiciones (que son casi sinónimas de la terminación del tratamiento) no se enuncian claramente ni son aceptadas unánimemente entre ellos. Sus criterios generalmente pueden reducirse a una declaración pragmática que se aplica igualmente bien a las terapéuticas que no son psicoanálisis: por ejemplo, "El paciente está curado cuando está libre de síntomas y puede trabajar y amar eficazmente". El análisis de guiones puede lograr esto por lo menos con la misma frecuencia que el psicoanálisis.³

En conclusión, habría que decir que hay dos clases de personas que hacen objeciones a la teoría del guión. Las primeras son teóricos y clínicos, con los que podemos encontrarnos cortésmente en su propio terreno, dondequiera que esté, y que mostrarán a los analistas de guiones la misma consideración que los analistas de guiones les muestran a ellos, que principalmente consiste en leer los unos la literatura de los otros y viceversa con un cuidado y una objetividad razonables. Las segundas son personas que ocupan puestos administrativos desde los cuales pueden bloquear, y a veces bloquean, el desarrollo intelectual y profesional de clínicos más jóvenes, especialmente residentes psiquiátricos, prohibiéndoles clara y abiertamente usar la teoría del guión en su trabajo. Algunos de éstos son simplemente personas poco cultivadas, gruñonas o irracionales en sus prejuicios, y no puede decirseles nada. Pero también hay algunos administradores y supervisores muy cultivados, bondadosos y más abiertos que han hecho lo mismo. En su mayoría son psicoanalistas muy competentes. Para su gobierno hemos de señalar que el propio Freud era una persona llevada por un guión, cosa que él mismo reconocía abiertamente. Sus héroes eran militares, y admiraba apasionadamente a Bonaparte. A menudo sus metáforas eran tomadas del campo de batalla, y también parte de su vocabulario. Su lema aparece en el epígrafe de su libro sobre los sueños, que en mi edición dice:

nequere si nequeo Superos, Acheronta movebo, cuya traducción aproximada es: "Si no puedo doblegar al Cielo, elevaré al Infierno", cosa que hizo. Su idea "misteriosa" y "obsesiva" de que moriría precisamente a los cincuenta y un años es una típica profecía de guión. El lema del padre de Freud era: "Algo aparecerá de pronto", y ése era un precepto en el que Freud creía sinceramente, y sus cartas lo muestran. Su héroe, Napoleón, cuyas mismas palabras citaba para referirse a su propia "corte" (Abraham, Ferenczi, Rank y Sachs, *"Un parterre des rois"*), murió a los cincuenta y un años de edad.⁴

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Giovacchini, P. L.: "Characterological Aspects of Marital Interaction", *Psychoanalytic Forum*, 2:7-29, Primavera, 1967, con discusión de E. Berne y réplica de Giovacchini.
2. Freud, S., *New Introductory Lectures on Psycho-Analysis*, W. W. Norton & Company, Nueva York, 1933, pág. 212.
3. Cfr. Hamburg, D. A., et al., loc cit., 1967. Más o menos la mitad de los pacientes de este estudio "completaron el tratamiento" y sus terapeutas juzgaron que habían mejorado en su "funcionamiento total". Las cifras presentadas en reuniones por analistas conciliatorios (así como los informes de casos individuales) pueden compararse favorablemente a ésta. (Debemos decir que, de momento, aún no hay cifras publicadas para el análisis conciliatorio, en general, aunque hay algunas para partes especiales de la población, como cuando se usa en las prisiones.)
4. Robert, M., *The Psychoanalytic Revolution*. Harcourt, Brace & World, Nueva York, 1967, pág. 94. Para una escena todavía más propia de guión, ver págs. 215 y ss. Jones, E., *The Life and Work of Sigmund Freud*, loc. cit., vol. 1, página 342, da la cita napoleónica.

22

Problemas metodológicos

A. Mapa y territorio

Si decimos que el guión sigue la pauta de un cuento, corremos el peligro del lecho de Procusto. El terapeuta escoge un cuento prematuramente, y luego estira al paciente o lo corta para hacerle encajar en él. El lecho de Procusto es muy corriente en todas las ciencias de la conducta. El científico tiene una teoría, y entonces estira, recorta o contrapesa los datos para que encajen en ella, a veces pasando por alto variables ocultas, a veces ignorando elementos que no encajan, o a veces incluso manipulando los datos con endebles excusas para que encajen mejor.

Procusto está muy activo en las conferencias de equipo médico, en las que no hay ningún igual que lo vigile; de manera que la situación se presta a toda clase de especulaciones, ideas brillantes, ortodoxias y declaraciones autoritarias *ex cathedra*. Para acabar con la casuística y la sofistería de tales conferencias, cada uno debería incluir dos casos con historias similares, preferiblemente una sin ninguna patología aparente que casara con la del paciente. Es sorprendente lo mucho que puede parecerse

el "historial" de muchas personas productivas y en pleno funcionamiento al "historial" de un paciente psiquiátrico. Es decir, por cada esquizofrénico con cierta clase de educación parece haber un no-esquizofrénico con la misma educación. Deberíamos observar que la mayoría de las conferencias de equipo se basan en un supuesto no explícito pero siempre presente: "El paciente está enfermo, y nuestra labor es demostrarlo y luego averiguar por qué lo está". Las reuniones de equipo pueden volverse mucho más interesantes si invertimos esto y decimos: "El paciente no está enfermo, y nuestra labor es demostrarlo y luego averiguar por qué no lo está".

En el lecho de Procusto, la información se estira o se recorta para que encaje en la hipótesis o en el diagnóstico. En el Unicornio,¹ la hipótesis o el diagnóstico se estira o se recorta para que encaje con los datos recalcitrantes. Así, en los experimentos de percepción extrasensorial, si el porcentaje de aciertos del sujeto no es satisfactorio, sus conjeturas en esta prueba pueden oponerse a la manera como salieron las cartas en la última prueba, o dos, cinco o diez pruebas antes, hasta que se encuentre una secuencia de cartas que coincida con sus conjeturas en esta prueba. Entonces puede afirmarse, con razón o sin ella, pero desde luego con poca seguridad, que aquél es un caso de telepatía diferida o clarividencia prematura. El mismo plan sigue el adivino que predice que en 1969 se verificará uno de los terremotos mayores de la historia. Cuando esto no ocurre, dice que tal vez transpuso una cifra, y que en realidad el terremoto será en 1996; o que tal vez sólo era la huella del recuerdo reencarnado del gran terremoto de 1699. ¿Qué gran terremoto de 1699? El de Rabaul, naturalmente. Bien, en Rabaul hay terremotos casi cada día, y cada año hay uno mayor que los demás. ¿O quizás era el gran terremoto italiano de 1693 lo que estaba re-experimentando? O sea que retrocedió 300 años y sólo estaba a seis años de distancia, y ¿quién iba a pelearse por un mero 2 % de error?

Pero si los analistas de guiones quieren tratar el tema con cierta objetividad científica y con verdadera curiosidad, tienen que evitar tanto el lecho de Procusto como El Unicornio, y eso es difícil de hacer. De hecho no hay duda de que ambos han aparecido en este libro, aunque yo

he hecho todo lo posible para evitarlo. Con un concepto tan complejo, en una fase primitiva de desarrollo, es difícil evitarlos completamente. Todavía están haciendo frecuentes apariciones en la teoría psicoanalítica, casi un siglo después de que Bertha Pappenheim (Anna O.) descubriera el método catártico.² Y Procusto todavía es el santo patrón de la sociología, como El Unicornio lo es de la psicología.

Entonces, ¿cuál es la mejor manera de proceder? Esto fue esbozado por un dentista, que además es aviador, y que tenía un interés clínico por el análisis conciliatorio: el Dr. Rodney Pain.³ Comparó el problema de dar validez a la teoría del guión con el problema Mapa-Tierra. Un aviador mira su mapa y ve un poste telefónico y un silo. Mira a tierra y ve un poste telefónico y un silo. Dice: "Ahora sé dónde estamos", pero en realidad está perdido. Su amigo dice:

—Espera un minuto. En tierra hay un poste telefónico, un silo y una torre de extracción de petróleo. Encuéntralos en el mapa.

—Bueno —dice el aviador—, el poste y el silo sí que están, pero la torre no. Quizá se la han dejado.

—Déjame el mapa.

Recorre su amigo todo el mapa con la mirada, incluidas secciones que ignoró el aviador porque creía que sabía dónde estaba. Encuentra, a treinta kilómetros de su rumbo previsto, un poste, un silo y una torre.

—No estamos aquí —dice— donde has señalado con el lápiz, sino allí.

—Oh, lo siento —dice el piloto.

La moraleja es: primero mira a tierra y luego al mapa, y no al revés.

En otras palabras, el terapeuta escucha al paciente y se enterar del argumento de su guión en primer lugar, y luego busca en Andrew Lang o Stith Thompson, y no al revés. De esa manera conseguirá un encaje sólido, y no sólo una idea brillante. Luego puede usar el cuento para predecir a dónde se encamina el paciente, verificándolo con el paciente (no con el libro) constantemente.

El análisis conciliatorio es una red tan rica de conceptos entrelazados, todos consonantes entre sí, que es posible ir en cualquier dirección y encontrarse algo interesante y útil. Pero esto es completamente diferente del enfoque lógico de una teoría.

Consideremos el siguiente breve fragmento de un caso que se presentó en el Seminario de Análisis Conciliatorio de San Francisco como fuente de discusión sobre la teoría del guión.

Una mujer que venía a tratarse de frigidez propuso que el terapeuta tuviera trato sexual con ella. Su madre la había enseñado a vestirse y a actuar de forma estimulante, y su padre se lo había fomentado.

El propósito de la discusión era intentar mostrar que la matriz de guión, en su construcción presente, es inexacta. Según la figura 7, que muestra la estructura de segundo orden del Niño, el Padre que hay en el Niño (PN) funciona como un electrodo implantado, mientras que el Adulto que hay en el Niño (AN) es el Profesor intuitivo que es un experto juez de las demás personas. El Dr. Z, que presentaba a la paciente, sostenía que en el caso de ésta PN funcionaba como un Niño Adaptado, y AN funcionaba como un electrodo. Ofreció datos de desarrollo de su infancia para apoyar esto. Otros intervinieron con argumentos lógicos en su favor, basándose en sus experiencias clínicas. Hablaron de juegos, guiones y del Niño Natural de la paciente. ¿Resistiría la matriz de guión corriente este ataque deliberadamente planeado? Las flechas trazadas por el Dr. Z entre la paciente, su padre y su madre, tomaban un rumbo completamente diferente del de las que aparecen en la figura 7. Al parecer había buenos argumentos para destruir la antigua matriz. Pero, al estudiarlos más de cerca, resultó que los argumentos tenían graves defectos.

En primer lugar, cuando el Dr. Z, con la ayuda del auditorio, intentaba definir lo que quería decir con PN, AN, Niño Adaptado, y electrodo, él y ellos hablaban en un momento desde el punto de vista de desarrollo, luego desde el punto de vista de la conducta, unas veces usando la lógica y otras veces el empirismo. Algunos de ellos

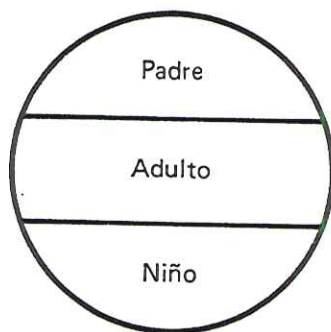
hablaban de conciliaciones, otros, de juegos y guiones. Resultado: se estaban usando cuatro sistemas diferentes, cada uno con su lenguaje y enfoque propios, y las definiciones pasaban asistemáticamente de uno al otro. El primer sistema era estructural y conciliatorio, con cuatro términos clave: estados, conciliaciones, juegos y guiones. El segundo era de validación, también con cuatro términos clave. Podían hablar de la conducta de ella, que ofrecía criterios operativos; de sus procesos mentales, incluidas las voces que le daban directrices dentro de su cabeza; de la historia de su desarrollo, que mostraba los orígenes de sus patrones de conducta; y de la clase de respuestas sociales que ella provocaba con su conducta. El tercer lenguaje se ocupaba de la denominación de sus estados del ego. Éstos podían denominarse según principios psicobiológicos: el Padre en su Niño, el Adulto en su Niño, etc., o ser descritos funcionalmente mediante adjetivos: Niño Adaptado, Niño Natural, etc. Los propios argumentos se podían llamar lógicos por una parte, y empíricos por otra.

Si se hace un cuadro con todos estos sistemas, el resultado es una red terminológica, como la que mostramos a continuación, clasificada en términos de conciliación, de validación, de modificación y de metodología.

RED TERMINOLÓGICA

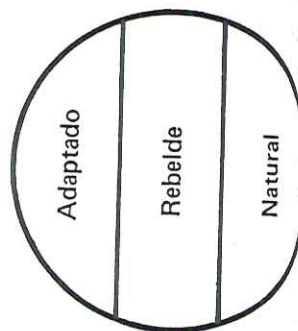
CONCILIACIÓN	VALIDACIÓN	MODIFICACIÓN	METODOLOGÍA
Estados del ego	Operativo	Estructural (Biológico)	Lógico
Conciliaciones	Fenomeno- lógico	Funcional (Descriptivo)	Empírico
Juegos	Histórico		
Guiones	Social		

Si trazamos líneas a través de esta red para incluir un término de cada columna, es evidente que habrá $4 \times 4 \times 2 \times 2 = 64$ caminos posibles para discutir. (No contamos las palabras entre paréntesis.) A no ser que todo el mundo siga el mismo camino, las diferentes discusiones no pueden ponerse en correlación sin una cantidad enorme de trabajo y definición: esencialmente una tarea imposible en una cantidad limitada de tiempo (como la de una sesión larga) si los veinte participantes toman veinte



Estructura psicobiológica

FIG. 20A



Funciones descriptivas

FIG. 20B

El estado del ego Niño desde dos puntos de vista

camino diferentes. Si uno va por Estados del ego-Histórico-Descriptivo-Empírico, mientras que otro sigue Juegos-Social-Biológico-Lógico, ambos pueden ser coherentes, pero están siguiendo unas líneas de razonamiento tan diferentes que en realidad no pueden afirmar nada conjuntamente.

En el ejemplo más simple, si un argumento adopta un enfoque estructural o biológico del estado del ego Niño, y otro adopta un enfoque funcional o descriptivo, es imposible reconciliarlos. Esto está demostrado en la figura 20. En la figura 20A la división estructural del Niño en sus aspectos principales está representada por líneas horizontales que separan los componentes Padre, Adulto y Niño de segundo orden. En la figura 20B, se usan líneas verticales para indicar sus aspectos funcionales: en este caso, Niño Adaptado, Rebelde y Natural. Sea cual fuere el esquema que se use, las líneas tienen que ir en direcciones diferentes para indicar que los enfoques son diferentes. Uno usa nombres estructurales, el otro usa adjetivos funcionales como modificadores, y los nombres y adjetivos no pertenecen al mismo marco ni vienen del mismo punto de vista. Consideraciones similares se aplican a las otras columnas de la red.

La única manera de tener un argumento bien razonado y decisivo es escoger un camino para recorrer la red y

atenerse a él. Al Dr. Z se le dio esta opción, y escogió los Estados del ego-Social-Descriptivo-Empírico: no era un camino prometedor para la tarea de la que se trataba, pero él presentaba a la paciente, y tenía el privilegio de escoger. Comprometido así, se hizo evidente que sus argumentos no eran tan convincentes como lo parecían al principio, cuando era libre para saltar de un camino a otro. Lo mismo podía decirse de los que le apoyaban cuando trataban de seguir lo que él había elegido. En otras palabras, lo que había parecido plausible y bien organizado cuando se permitían toda clase de saltos y distracciones, no se aguantó tanto cuando se exigió un razonamiento más riguroso. Sobre esta base, la matriz de guión original conservó su supremacía, por lo menos hasta que pudiera lanzarse un asalto mejor preparado.

Así, pues, para cualquier argumentación sobre el análisis conciliatorio, incluido el análisis de guiones, es necesario decir lo que se escoge dentro de la red antes mencionada para que pueda considerarse válida. Si se aleja del camino que ha elegido, se invalida por razón de su vaguedad, sofistería u ofuscación. Por lo tanto, cualquiera que se proponga iniciar una argumentación así, debería seleccionar un término de cada columna como marco para sus definiciones, y atenerse rigurosamente a él. De otro modo, la argumentación es discutible metodológicamente y no resistirá una crítica objetiva, por muy convincente que parezca desde el punto de vista retórico.

C. Datos aleatorios y datos indiscutibles

Los datos del análisis de guiones son, en su mayoría, aleatorios. Como los guiones son compromisos existenciales, para investigarlos no se puede experimentar con situaciones artificialmente creadas. El desenlace debe significarlo todo para el protagonista. Por ejemplo, no hay partidas experimentales de póker dignas de confianza. Un jugador jugará de una manera cuando las apuestas sean triviales y de otra manera cuando sean importantes. Un buen jugador acostumbrado a jugar fuerte puede perder si sólo se juegan unos peniques, y un buen jugador acos-

tumbrado a jugarse sólo peniques puede ser presa del pánico si se juega fuerte. Los guiones sólo pueden ponerse a prueba en situaciones en las que se juega fuerte, y éstas no suelen darse en condiciones ordinarias. No hay más que una manera de encontrar la respuesta a la pregunta: "¿Te meterías en un campo de minas para salvar la vida de tus camaradas?" Sólo puede comprobarse existencialmente en un campo de batalla, y todas las simulaciones son triviales.

Los datos del análisis de guiones pueden clasificarse aproximadamente en orden de indiscutibilidad creciente de la siguiente manera: históricos, culturales, clínicos, lógicos, intuitivos, de desarrollo, estadísticos, introspectivos, experimentales y de conciencia. Éste puede parecer un orden extraño para los científicos acostumbrados a estudiar las trivialidades de la conducta humana, por ejemplo, las que se estudian en las ciencias psicológicas y sociales. Parecerá menos extraño a los psicoterapeutas, y todavía menos extraño a los psicoanalistas, pues tanto los unos como los otros se ocupan de juegos indiscutibles y de desenlaces indiscutibles, como son el divorcio, el suicidio y el homicidio. En una sociedad decente no puede haber un suicidio o un homicidio experimental, por ejemplo.

1. Datos históricos. Desde el principio de la humanidad, el hombre ha sospechado que su destino no es determinado autónomamente sino que está dominado por alguna fuerza exterior. La misma universalidad de esta creencia exige que sea examinada críticamente y no desechada en forma sumaria diciendo que es metafísica.

2. Datos culturales. Esta misma creencia es la base de la mayoría de las culturas humanas, que también debe tomarse en serio, así como se toman en serio los motivos económicos por la misma razón.

3. Datos clínicos. Los datos clínicos no son rigurosos porque pueden estar sujetos a diferentes interpretaciones. Pero el investigador que desee minimizar o negar la influencia del guión sobre los fenómenos clínicos debe haberse ejercitado bastante en el análisis de guiones, y haber hecho las pruebas clínicas suficientes antes de ser competente para emitir un juicio sobre él. Se ha dicho exactamente lo mismo del psicoanálisis. De igual modo, un hombre que mira por el microscopio o el telescopio y dice: "No

veo nada" no será un crítico competente de bacteriología o astronomía a no ser que sepa cómo se usa el instrumento.

4. Datos lógicos. Antes hemos dicho que a las personas puede decirse lo que tienen que hacer y lo que no tienen que hacer. Pueden ser eficazmente estimuladas a beber, o a suicidarse, por medio de palabras, y pueden ser eficazmente frenadas por medio de palabras, siempre que sean las palabras adecuadas. Por lo tanto, se deduce que es muy posible educar a un niño para que haga alguna de estas cosas cuando sea mayor. Esto se comprueba con la siguiente pregunta: "¿Cómo educaría usted a un niño para que acabara como usted?" Las personas que tienen guiones "buenos" están muy dispuestas a responder a esta pregunta, y sus respuestas a menudo son creíbles. Las personas que tienen guiones "malos" se resisten a responder, pero si lo hacen, sus respuestas son igualmente creíbles.

5. Datos intuitivos. Un analista de guiones experto hará juicios intuitivos que luego podrán comprobarse. Por ejemplo:

—Como usted a menudo intenta hacer dos cosas a la vez, pero no hace bien ninguna de ellas, deduzco que sus padres tenían objetivos diferentes para usted y nunca se pusieron de acuerdo sobre su posible forma de lograr ambos. Esto es, sus padres no aclaraban sus diferencias.

—Era exactamente así.

Si la respuesta es negativa, en mi experiencia esto probablemente significa que el que diagnostica no es competente, o que en este caso particular ha interferido en su intuición alguna consideración personal.⁴

6. Datos de desarrollo. Oír cómo los niños enuncian sus guiones es una de las pruebas más convincentes, especialmente si existe la posibilidad de seguirlos durante un período largo para ver si los llevan a la práctica. Esto no se refiere a la elección de carrera ("Quiero ser bombero"), sino a las conciliaciones de desenlace ("Desearía estar muerto").

7. Datos estadísticos. El trabajo estadístico más relevante es el estudio de los efectos de los cuentos sobre las carreras subsiguientes y el modo de morir, anteriormente citado a propósito de la obra de Rudin.⁵

8. Datos introspectivos. Éste es el criterio más convincente de todos. En cuanto una persona se acostumbra a oír las voces que hay en su cabeza y que ha suprimido o reprimido desde su primera infancia, y confirma que estas voces dicen las mismas palabras que decían sus padres durante ese periodo, se da cuenta de hasta qué punto está programada su conducta más significativa.

9. Datos experimentales. Por las razones dadas antes, la validación experimental de la teoría del guión no es posible con seres humanos, aunque ciertos elementos puedan examinarse de esta manera. Pero la experimentación animal puede extrapolarse dentro del marco de la teoría del guión, como se ha hecho con los experimentos con ratas citados en el Capítulo 3.

10. Datos de conciencia. En unos cuantos casos, en los que un supervisor había deducido el guión de un estudiante, pero no había tocado el tema con él, y luego el estudiante había acudido a un terapeuta, tanto el supervisor como el terapeuta pensaron en el mismo guión, y cuando se comunicó esto al estudiante, éste estuvo de acuerdo. En estos casos, los dos analistas de guiones conocían al sujeto desde hacía mucho tiempo y tenían un amplio campo de conducta que examinar. Éstos pueden considerarse datos indiscutibles. Para ser sistemáticos, serían necesarios varios analistas de guiones para escuchar una entrevista grabada y de ahí inferir el guión del sujeto. Entonces estas deducciones podrían cotejarse con el curso vital del sujeto, al que se seguiría durante cinco años. Un estudio piloto primero comprobaría tres tipos de entrevistas grabadas; una autobiográfica, otra de asociación libre, y otra donde se usara la lista de comprobación de guión, para ver qué tipo daba los datos más sólidos pertenecientes al guión. Este procedimiento es el que ofrece más oportunidades de obtener datos indiscutibles.

De momento todo parece indicar que la teoría del guión es más aleatoria que la teoría del aprendizaje, más indiscutible que la teoría social y económica, y se aproxima a la indiscutibilidad de un diagnóstico psiquiátrico, en lo que se refiere a predicción de la conducta humana.

REFERENCIAS

1. Cole, L. C., "Biological Clock of the Unicorn", *Science* 125: 874, 3 de mayo de 1957.
2. Jones, E., *The Life and Work of Sigmund Freud*, loc. cit. Vol. 1, pág. 223.
3. Pain, R., "A Parable". *Transactional Analysis Bulletin* 7:69, julio 1968.
4. Berne, E., "Intuition VI", loc. cit.
5. Rudin, S. A., op. cit.

La lista de comprobación del guión

A. *Definición de un guión*

Para decir si una serie determinada de conciliaciones es o no es un juego, buscamos ciertos rasgos especiales. Si hay un timador, un asidero o "truco", un interruptor o cambio, y un pago o desenlace, entonces hemos *identificado* un juego. Si, además, podemos hacer un análisis estructural que muestre que los estados del ego están activos durante cada conciliación, y un análisis clínico que explique las ventajas que se obtenían jugándolo y cómo empezaron, entonces podemos decir no sólo que hemos identificado el juego, sino que lo *comprendemos*. Los elementos requeridos para una comprensión como ésta pueden ordenarse en una "lista de comprobación", y el análisis formal de un juego se basa en esta lista de comprobación. La lista de comprobación de juegos describe la anatomía de un juego, que es un pequeño segmento de la vida.

La anatomía de un guión, que no afecta a un pequeño segmento sino a todo el curso de la vida humana, desde el nacimiento o todavía antes hasta la muerte o más tarde aún, naturalmente es más complicada. Un juego puede

compararse con un movimiento de la muñeca, que contiene ocho huesos e implica a otros siete; un guión puede compararse con una expedición para subir a una montaña, que implica a todo el esqueleto humano, de 206 huesos. Así, pues, la "lista de comprobación" de un guión contiene muchos más elementos que la lista de comprobación de un juego, pero esta lista de comprobación es la manera más fácil de comprender cómo se monta un guión.

El primer problema es definir un guión de manera que pueda ser identificado cuando aparezca. Toda definición estará sujeta a alteración a medida que avance el conocimiento en aquel campo. Ahora la teoría del juego es como una bicicleta bien hecha que recorrerá fácilmente y sin vacilaciones distancias cortas, pero la teoría del guión es como un automóvil de un cilindro de 1900 que puede que funcione y puede que no cuando más se lo necesita, de manera que los escépticos todavía pueden gritar: "¡Coge un caballo!" (o por lo menos un coche de caballos), y quizás pedir que un terapeuta más convencional vaya con una bandera roja delante del analista de guiones para advertir a los tímidos que se aparten del camino.

La definición siguiente, basada en el estado actual del conocimiento, servirá de momento para distinguir lo que es un guión de lo que es un "no-guión". Un guión es un programa progresivo creado en la primera infancia bajo la influencia paterna, que dirige la conducta del individuo en los aspectos más importantes de su vida.

Los términos de esta definición pueden definirse de la siguiente forma, usando diccionarios de uso común, con alguna explicación adicional.

Progresivo = que avanza continuamente (Webster). Esto implica irreversibilidad, una calle de una sola dirección. Cada paso aproxima más a la terminación.

Programa = un plan a seguir (Random House). Esto significa que hay un plan, que es un esquema de acción un proyecto, un propósito; la forma en que uno se propone llevar a cabo un proceso (Oxford). El armazón del plan puede encontrarse en un cuento específico.

Influencia paterna = conciliaciones propiamente dichas con los padres o sus equivalentes. Esto significa que la influencia fue ejercida de una manera específica y observable en un momento específico.

Dirección = la persona debe seguir directrices, pero tiene posibilidad de elección libre en las cuestiones a las que no se aplica la directriz. En algunos casos, hay una directriz especial que dice: "Da la vuelta a la carta", lo cual significa: "En este aspecto haz lo contrario de lo que yo digo". Así, pues, la "rebelión", cuando se da, en realidad es parte del guión, y no es lo mismo que "tirar la carta", que es la autonomía.

Aspectos importantes = por lo menos, matrimonio, educación de los hijos, divorcio y forma de morir, si se elige.

Podemos poner a prueba esta definición viendo cómo nos sirve para definir el "no-guión". Entonces el "no-guión" sería una conducta reversible, sin ningún programa temporal concreto, desarrollada después de la infancia, y no bajo la influencia paterna. Ésta es una descripción bastante buena de la autonomía, que es, de hecho, lo contrario del guión. Por ejemplo, la persona autónoma puede revocar sus culpas, temores, enojos, heridas e insuficiencias y volver a empezar sin prisas por llevar a término las cosas, en vez de seguir la directriz de sus padres de coleccionar cupones y usarlos con velocidad razonable para justificar su conducta en el matrimonio, la educación de los hijos, el divorcio y la muerte.

De ahí que la definición sea exclusiva: esto es, definiendo al guión también define al "no-guión", y eso es lo que la hace valiosa. Entonces, si encontramos que la conducta de un individuo en los aspectos más importantes de su vida está dirigida por un programa progresivo creado en su primera infancia bajo la influencia paterna, podemos decir que hemos *identificado* un guión. Esto puede reducirse a una fórmula, como en el caso de los juegos, y la fórmula del guión dirá:

$$IPT \rightarrow Pr \rightarrow O \rightarrow CI \rightarrow \text{Desenlace (Fórmula G)}$$

donde IPT = Influencia paterna temprana, Pr = Programa, O = Obediencia y CI = Conducta importante. Toda conducta que encaje en esta fórmula es parte de un guión, y toda conducta que no encaje en ella no es parte de un guión. Todos los guiones encajarán en esta fórmula, y ninguna otra conducta encajará en ella.

Por ejemplo, un reflejo simple es programado por el

Autónoma
MIA

DEFINICIÓN
DE
GUIÓN

sistema nervioso, y no por la influencia paterna temprana (no IPT); el individuo puede obedecer doblando el tendón de su rodilla, pero esto no es conducta importante (no CI). Si un individuo aprende a beber en sociedad siendo mayor, esto no puede ser obediencia social, pero, si no formaba parte de su programa (no Pr) convertirse en un alcohólico, la bebida no será conducta importante (no CI) y no tendrá una influencia importante sobre su desenlace (su matrimonio, su forma de educar a los hijos, o su forma de morir). Si un niño es fuertemente programado por sus padres para ser un rentista y un vago cuando sea mayor, pero no obedece (no O), entonces su conducta importante no es "de guión". Si un niño pasa de un hogar de adopción a otro, su IPT estará diseminada, y su programa mal organizado (no Pr). Puede que obedezca lo mejor posible, pero nunca se casará, educará hijos, apostará su vida por algo ni tomará ninguna decisión importante (no CI). Estos ejemplos ilustran cómo se aplica en la práctica cada elemento de la fórmula. El reflejo del tendón no está basado en la IPT, la bebida como costumbre social no forma parte del Pr, el no-vago tiene IPT y Pr pero no tiene O, y el huérfano elude la CI.

Así, pues, la Fórmula G sirve para identificar un guión de la misma manera que la Fórmula J (Capítulo 2) sirve para identificar un juego. Hay que decir que la fórmula sólo se aplica a las personas "de guión"; la conducta de una persona autónoma no puede reducirse a una fórmula, porque una persona así toma sus propias decisiones por sus razones peculiares a cada momento. De la misma manera, los ratones criados en un laboratorio pueden ser programados por reflejos condicionados, y su conducta puede ser dirigida por el experimentador. Por lo tanto, actúan como máquinas dirigidas por un operador diestro, de la misma manera que las personas "de guión" actúan como máquinas dirigidas por sus padres. Pero los ratones de la calle no responden de la misma manera; actúan como "verdaderas" personas, y toman sus propias decisiones. Se niegan a aceptar el programa del experimentador cuando los meten en el laboratorio;¹ no se rebelan, sólo actúan independiente y autónomamente.

B. Cómo verificar un guión

Si el guión está bien diagnosticado, entonces debería ser posible encontrar elementos que puedan tratarse cuantitativamente. Por ejemplo, ¿qué porcentaje de todas las mujeres tienen abrigos rojos? ¿Cuántas Rapunzels tienen en realidad el cabello rubio y largo? Estos estudios en su mayoría son de incidencia-y-predominio, y su verdadero valor estriba en que disecan los guiones y extraen sus elementos esenciales para hacer más rigurosos sus diagnósticos. En el caso de Caperucita Roja, los criterios de diagnóstico tal como se entienden hoy son los siguientes:

1. Su madre debió enviarla con recados a casa de su abuela cuando era pequeña.
2. Su abuelo debió practicar juegos sexuales con ella durante aquellas visitas.
3. Ella debe ser la que siempre es enviada a hacer recados en su vida posterior.
4. Debe despreciar a los hombres de su edad y debe sentir curiosidad por los hombres mayores.
5. Debe tener una especie de valor ingenuo, confiando en que siempre habrá alguien para salvarla si tiene problemas.

Si, y sólo si, están presentes estos cinco criterios, está justificado el diagnóstico de un guión de Caperucita Roja. Si lo está, entonces puede predecirse que la paciente se atravesará en el camino de hombres mayores, se quejará de que hombres mayores ("viejos sucios") le hacen insinuaciones, buscará a alguien que la salve de ellos, y se reirá cuando queden burlados. Pero surgen muchas preguntas. Todas las mujeres que responden a estos criterios ¿pasan en realidad el tiempo en el bosque cogiendo flores? ¿Y tienen todas abrigos rojos? ¿Cuántos elementos podrían añadirse a la lista? ¿Cuántos elementos son redundantes, esto es, cuántos podrían eliminarse sin afectar a la exactitud de la predicción, y cuál es el número mínimo de elementos esenciales para predecir todos los demás y el desenlace del guión? ¿Cuál es la correlación entre los elementos? ¿Es que a todas las mujeres que fueron seducidas en la infancia por su abuelo les gusta coger flores en el bosque? Las mujeres que se pasan la vida cogiendo flores en el bosque ¿son también las más probablemente

escogidas para hacer recados? Las mujeres que responden a los cinco criterios ¿acaban solteras o divorciadas después de un matrimonio relativamente breve? Esta clase de análisis de factores ayudaría mucho a comprobar la validez y utilidad del análisis de guiones.

Los criterios de Caperucita Roja son en gran medida "subjetivos", pero luego hay otras variables que son objetivas. Una de éstas es la constelación familiar. La forma más segura de estudiar esto desde el punto de vista del guión es encontrar familias "de guión". Una indicación a este respecto es el dar a los niños el nombre de sus padres o de miembros vivos de su familia, pues eso es un claro síntoma de que los padres esperan que el hijo sea como su tocayo, y además implica: "Te estoy educando (programando) para que seas como tu tocayo". Si una persona que responde a esta exigencia del nombre viene a un psiquiatra, eso refuerza la suposición de que está cargando con un guión, pues éste suele ser el caso entre los pacientes psiquiátricos; además ofrece la oportunidad de investigar si el guión está relacionado con el nombre o no lo está. Si lo está, entonces el paciente es un sujeto adecuado de estudio en lo que se refiere a esto. A continuación doy un ejemplo de familia "de guión".

La familia Baker consistía en tres chicas: Dona, Mona y Rona. La familia de la madre estaba compuesta de dos chicas: Dona y Mona. Así pues, Dona llevaba el nombre de su madre, y su hermana menor, Mona, llevaba el nombre de la hermana menor de su madre. Al nacer Rona, se habían acabado los nombres de guión por parte de la madre, o sea que le dieron el nombre de la hermana menor de su padre. Las dos Donas, madre e hija, fueron arrestadas juntas repetidas veces por los mismos delitos y compartieron la misma celda en la cárcel. Las dos Monas, tía y sobrina, se casaron con hombres que las abandonaron y tuvieron que criar a sus hijos solas, sin ayuda del padre. Las dos Ronas odiaban a los hombres, los atraían, y luego se alejaban. Así, las Donas jugaban a "Policías y ladrones" juntas, las Monas jugaban a "¿Quién le necesita?", y las Ronas jugaban a "Violación". Cuando Mona y Rona, las hijas, acudieron al tratamiento, se hizo evidente que se estaban dirigiendo al mismo fin que sus respectivas tías, y a ninguna de las dos le gustaba la perspectiva,

pero se sentían incapaces de romper sus guiones por sí mismas.

Otro fenómeno "de guión" es el de los matrimonios y divorcios repetidos, que no sólo pueden ser verificados objetivamente sino que son perfectamente numerables. Uno o dos divorcios pueden considerarse independientemente del guión de la madre, pero a medida que aumenta el número de divorcios, el clínico no puede menos de sorprenderse ante el hecho de que cuanto mayor sea el número de divorcios de la madre más probabilidad hay de que las hijas sigan sus pasos. Suele darse una relación similar con los arrestos o las hospitalizaciones por alcoholismo de la madre. Los sociólogos afirman que tales hechos pueden depender de factores sociales y económicos, pero si consideramos arrestos y hospitalizaciones por separado, la afirmación se hace más problemática: esto es, puede que los arrestos y las hospitalizaciones por alcoholismo, tomados en conjunto, sean afectados por "factores sociales y económicos" de un modo independiente, pero es importante el que, cuando hay posibilidad de elección, unas familias escogen lo uno, otras familias lo otro.

Aquí no nos interesa si el paciente quebranta la ley o no, o si bebe o no bebe, pues tales actos no tienen por qué ser necesariamente centrales para su guión. Lo que queremos saber es si su conducta al robar o al beber es "de guión", y si juega a juegos como "Policías y ladrones" o "Alcohólico". La cuestión es si roba o bebe para ser encarcelado u hospitalizado. Un ladrón profesional o un bebedor pueden jugar a sus juegos preferidos y ser un triunfador y retirarse rico, lleno de honores y feliz; ésta es una clase de guión. Otro puede ser un fracasado y acabar en una institución. Ésta es completamente diferente. Lo que es importante en el análisis de guiones no es el acto sino la respuesta última y el desenlace que produce, pues eso es lo que es importante para el individuo y para los que lo rodean.

Otra rama "de guión" es la muerte. Aquí el indicador más frecuente de guión es cuando la persona espera morir, o siente que los demás esperan que muera a la misma edad que murió el padre de su sexo. Parece que la muerte del padre a una edad determinada sentencia al hijo (mentalmente) a morir a esa misma edad o antes, y lo

mismo puede decirse de madres e hijas. Aunque esto es subjetivo, implica números, y tiene la ventaja adicional de ser fácil de comprobar. Más objetiva es la edad en que se intenta o se comete el suicidio o el homicidio, y las relaciones de éstos con la muerte de antepasados o parientes próximos. Respecto a las causas de muerte, como ya hemos dicho, Rudin estudió las relaciones entre historias contadas a niños (historias de "logro" o historias de "poder") y las causas de muerte que aquí llamaríamos "de guión", y encontró muchas correlaciones interesantes entre los tipos de historias leídas en la infancia en diecisiete países y las posteriores causas de muerte.²

Todas las relaciones entre padres e hijos mencionadas anteriormente han de ser tenidas muy en cuenta. Una persona que lleva el nombre de un miembro de la familia sigue o no sigue el guión de su tocayo; el paciente sigue o no sigue el guión paterno respecto al matrimonio, el divorcio, la cárcel o la hospitalización; y espera o no espera morir a la misma edad de su difunto padre. El problema del guión es decisivo para la vida humana; todo el significado de la vida depende de si la teoría del guión es válida o no. Si actuamos libremente, es una cosa; si pasamos la mayor parte del tiempo, y nuestros momentos más decisivos, siguiendo instrucciones recibidas en la infancia, con la patética ilusión del libre albedrío, es otra cosa muy diferente. Serán necesarios por lo menos diez mil casos para dar una sensación de convicción en uno u otro sentido sobre una cuestión tan fundamental. Toda confianza puesta en un estudio de menos de esa cantidad de casos en realidad será una cortesía científica más que una convicción válida. Kinsey, como taxónomo, trabajó con 100.000 especímenes de avispa; sus libros sobre conducta sexual se basan en doce mil casos y aún permiten una extensa controversia.³ Como muchos clínicos ven cien pacientes nuevos al año, diez mil casos no es un objetivo inalcanzable, y merece el esfuerzo. Yo he visto más de diez mil juegos jugados en los últimos diez años (quinientas semanas, unos cincuenta pacientes vistos cada semana) y una serie de estas dimensiones me da un sentimiento de confianza incommovible en la teoría del juego conciliatorio.

Respecto a las cuestiones anteriores, las correlaciones

serán congruentes con la teoría del guión y la reforzarán, o serán incongruentes con ella y la debilitarán. Será necesario encontrar estas correlaciones para diferentes partes del país y para diferentes países del mundo, además de hacer estudios históricos, para determinar si la teoría del guión es en verdad "un hecho sobre la naturaleza humana" o una mera impresión regional derivada de una población seleccionada (los pacientes psiquiátricos) y confinada a ella; o, lo que sería peor, meramente una idea brillante sin fundamento sólido en la realidad.

Lo que se requiere es lo que Platt⁴ llama una "inferencia fuerte". Es imposible en un tiempo finito comprobar la universalidad de la teoría del guión entrevistando a todos los seres humanos, pero puede ser refutada fácilmente, si es errónea, por una muestra relativamente pequeña (diez mil casos, por ejemplo). El analista de guiones, para mantener su posición de que la programación del guión por los padres es una directriz universal de todos los seres humanos en todas partes, y por lo tanto es "un hecho sobre la naturaleza humana", requeriría, para que se diera la inferencia más fuerte posible, que todas las correlaciones antes mencionadas resultaran altamente positivas en todas las grandes series.

Como ayuda para el clínico, dondequiera que esté, daremos ahora una "lista de comprobación de guión", consistente en preguntas que están destinadas a sonsacar el máximo de información sobre cada uno de los numerosos elementos requeridos para una comprensión clara del guión.

C. *Introducción a la lista de comprobación del guión*

Para entender claramente un guión, deberíamos entender cada aspecto, la historia de ese aspecto, y sus articulaciones con todos los demás aspectos. Esto puede hacerse muy bien tomando los elementos en orden cronológico. Para cada elemento se da una sola pregunta: la que es más probable que extraiga la máxima cantidad de información relevante. Se incluyen otras preguntas, que ayudarán si se desean más detalles sobre ciertos elementos específi-

cos. Se dan preguntas alternativas cuando la pregunta principal suele ser inaplicable o inconstestable.

El análisis de guiones en su forma actual se desarrolló principalmente en el Seminario de Análisis Conciliatorio de San Francisco durante los años 1966-1970, y es casi imposible distinguir quién había detrás de cada idea nueva, ya que durante ese período más de cien clínicos tomaron parte en las discusiones semanales. En el *Transactional Analysis Bulletin* se han publicado contribuciones específicas de Pat Crossman, Mary Edwards, Stephen Karpman, David Kupfer, I. L. Maizlish, Ray Poindexter y Claude Steiner. El estímulo original vino de este autor en un capítulo de *Transactional Analysis in Psychotherapy*,⁵ más tarde elaborado en otros libros y en el Seminario.

La idea de una lista de comprobación fue propuesta por primera vez por Claude Steiner (Berkeley), y Martin Groder y Stephen Karpman (ambos de San Francisco). Se destinó a ser usada como forma de abreviar el tratamiento, dando una norma rápida para encontrar los elementos activos en el guión de un paciente de manera que su trágica progresión pudiera cortarse lo más rápida y eficazmente posible. Su lista incluía diecisiete de los puntos más decisivos.⁶ La extensa lista que damos a continuación incluye esos puntos, junto con muchos otros sacados del material de la 2.^a, 3.^a y 4.^a Partes de este libro. Está destinada a la enseñanza, a la investigación y a otros propósitos especializados, y contiene unos 220 puntos. Va seguida de una versión más manejable y condensada para uso diario.

D. Una lista de comprobación de guión

Se dan preguntas en orden cronológico en la medida en que sea conveniente hacerlo, con observaciones clínicas al final, siguiendo generalmente el orden del texto. Cada etapa de desarrollo está numerada en serie, y las preguntas que se refieren a esa etapa llevan su número clave. El número del capítulo que se ocupa de cada etapa se da entre paréntesis. La letra que hay en el número clave se refiere a la sección dentro del capítulo correspondiente. Por ejemplo, la Etapa 1, Prenatal, se estudia en el Capítulo Cuatro.

Por lo tanto su encabezamiento dice: 1. Influencias Prenatales (Capítulo 4). La pregunta número 1F. 4 indica que es una pregunta de la Etapa 1, o "Prenatal", tratada en la sección F del Capítulo 4.^o, y que es la cuarta pregunta referente a esa sección. 2A. 3 significa Etapa 2 (Capítulo Cinco), y que es la tercera pregunta referente a la Sección A de ese capítulo. Una "P" después del número clave significa que la pregunta se ha de hacer a los padres del paciente. Así pues, 2A. 3P da la misma localización que 2A. 3 pero significa que esta vez la pregunta es para los padres, no para el paciente. Este sistema organiza el texto de manera que las propias preguntas se dan en orden numérico y pueden ser utilizadas al margen del texto.

1. Influencias prenatales (capítulo 4)

- 1B.1 ¿Qué clase de vida llevaban sus abuelos?
- 1C.1 ¿Cuál es su posición en la familia?
 - a. ¿Cuál es su fecha de nacimiento?
 - b. ¿Cuándo es el cumpleaños del hermano que está inmediatamente delante de usted?
 - c. ¿Cuándo es el cumpleaños del hermano que está inmediatamente detrás de usted?
 - d. ¿Tiene usted un interés por las fechas?
- 1C.1P ¿Cuántos hermanos y hermanas tiene?
 - a. ¿Cuántos hijos (quiere, espera) tener (su Padre, su Adulto, su Niño)?
 - b. ¿Cuántos hijos querían tener sus padres?
 - c. ¿Tiene usted un interés especial por las fechas?
- 1D.1 ¿Fue usted deseado?
- 1D.1P ¿Lo deseaba usted?
 - a. ¿Fue planeado?
 - b. ¿Dónde y cuándo fue concebido?
 - c. ¿Hubo intento de aborto?
 - d. ¿Qué piensa usted del sexo?
- 1E.1 ¿Qué le pareció a su madre su nacimiento?
- 1E.2 ¿Quién estaba allí cuando usted nació?
 - a. ¿Fue un parto con cesárea o con fórceps?
- 1F.1 ¿Ha leído usted alguna vez su certificado de nacimiento?
- 1F.2 ¿Quién eligió su nombre?

- 1F.3 ¿De quién le pusieron el nombre?
- 1F.4 ¿De dónde procede su apellido?
- 1F.5 ¿Cómo le llamaban cuando era pequeño?
 - a. ¿Cuál es el nombre de su Niño?
 - b. ¿Tenía usted un apodo cuando era niño?
- 1F.6 ¿Cómo le llamaban los otros niños en la escuela secundaria?
- 1F.7 ¿Cómo le llaman ahora sus amigos?
 - a. ¿Cómo le llama ahora su madre, su padre?

2. Primera infancia (capítulo 5)

- 2A.1 ¿Cómo le enseñaron sus padres a comportarse en la mesa?
 - a. ¿Qué dice su madre cuando está dando de comer a un bebé?
- 2A.1P ¿Qué ocurrió durante su período de lactancia?
 - a. ¿Qué solía decirle a usted entonces?
- 2A.2 ¿Quién le enseñó a ir al retrete?
- 2A.3 ¿Cómo le enseñaron y qué decían?
 - a. ¿Qué dicen sus padres sobre la forma de enseñar a ir al retrete?
- 2A.3P ¿Cómo y cuando le enseñó usted a ir al retrete?
 - a. ¿Qué solía decirle entonces?
- 2A.4 ¿Le dieron muchas lavativas o laxantes cuando era niño?
- 2B.1 ¿Cómo le hacían sentirse sus padres cuando era pequeño?
 - a. ¿Qué pensaba de sí mismo cuando era pequeño?
- 2B.2 ¿Qué decidió usted sobre la vida cuando era pequeño?
- 2C.1 ¿Qué le parecía el mundo cuando era pequeño?
 - a. ¿Qué pensaba de las demás personas?
- 2C.2 ¿Recuerda haber decidido de niño que nunca volvería a hacer una cosa determinada o a manifestar un sentimiento determinado?
 - a. ¿Decidía usted siempre hacer una cosa determinada, fuera cual fuera?
- 2C.3 ¿Es usted un triunfador o un fracasado?
- 2C.4 ¿Cuándo decidió usted eso?

- 2D.1 ¿Cuál era su interpretación de lo que había entre sus padres cuando usted era pequeño?
 - a. ¿Qué tenía ganas de hacer al respecto?
- 2E.1 ¿A qué clase de gente miraban sus padres por encima del hombro?
 - a. ¿Qué clase de gente le disgusta más?
- 2E.2 ¿A qué clase de gente admiraban sus padres?
 - a. ¿Qué clase de gente prefiere usted?
- 2F.1 ¿Qué les pasa a las personas como usted?

3. Infancia media (capítulos 6 y 7)

- 3A.1 ¿Qué le decían que hiciera sus padres cuando era pequeño?
 - a. ¿Qué le decían cuando era muy pequeño?
- 3A.2 ¿Cuál era el lema favorito de sus padres?
- 3A.3 ¿Qué le enseñaban a hacer sus padres?
- 3A.4 ¿Qué le prohibían hacer?
- 3A.5 Si su familia se hubiera de poner en escena, ¿qué clase de obra sería?

4. Segunda infancia (capítulo 7)

- 4A.1 ¿Cuál era su cuento favorito cuando era pequeño?
 - a. ¿Cuál era su canción favorita cuando era pequeño?
 - b. ¿Cuál era su historia favorita cuando era pequeño?
- 4A.2 ¿Quién se lo leía o se lo contaba?
 - a. ¿Dónde, cuándo?
- 4A.3 ¿Qué decía de él el lector?
 - a. ¿Cómo reaccionaba él ante el cuento?
 - b. ¿Qué decía su cara sobre él?
 - c. ¿Le interesaba, o sólo lo leía por usted?
- 4A.4 ¿Quién era su personaje favorito cuando era niño?
 - a. ¿Quién era su héroe?
 - b. ¿Quién era su villano favorito?
- 4B.1 ¿Cómo reaccionaba su madre cuando las cosas se ponían feas?

mismo puede decirse de madres e hijas. Aunque esto es subjetivo, implica números, y tiene la ventaja adicional de ser fácil de comprobar. Más objetiva es la edad en que se intenta o se comete el suicidio o el homicidio, y las relaciones de éstos con la muerte de antepasados o parientes próximos. Respecto a las causas de muerte, como ya hemos dicho, Rudin estudió las relaciones entre historias contadas a niños (historias de "logro" o historias de "poder") y las causas de muerte que aquí llamaríamos "de guión", y encontró muchas correlaciones interesantes entre los tipos de historias leídas en la infancia en diecisiete países y las posteriores causas de muerte.²

Todas las relaciones entre padres e hijos mencionadas anteriormente han de ser tenidas muy en cuenta. Una persona que lleva el nombre de un miembro de la familia sigue o no sigue el guión de su tocayo; el paciente sigue o no sigue el guión paterno respecto al matrimonio, el divorcio, la cárcel o la hospitalización; y espera o no espera morir a la misma edad de su difunto padre. El problema del guión es decisivo para la vida humana; todo el significado de la vida depende de si la teoría del guión es válida o no. Si actuamos libremente, es una cosa; si pasamos la mayor parte del tiempo, y nuestros momentos más decisivos, siguiendo instrucciones recibidas en la infancia, con la patética ilusión del libre albedrío, es otra cosa muy diferente. Serán necesarios por lo menos diez mil casos para dar una sensación de convicción en uno u otro sentido sobre una cuestión tan fundamental. Toda confianza puesta en un estudio de menos de esa cantidad de casos en realidad será una cortesía científica más que una convicción válida. Kinsey, como taxónomo, trabajó con 100.000 especímenes de avispas; sus libros sobre conducta sexual se basan en doce mil casos y aún permiten una extensa controversia.³ Como muchos clínicos ven cien pacientes nuevos al año, diez mil casos no es un objetivo inalcanzable, y merece el esfuerzo. Yo he visto más de diez mil juegos jugados en los últimos diez años (quinientas semanas, unos cincuenta pacientes vistos cada semana) y una serie de estas dimensiones me da un sentimiento de confianza incommovible en la teoría del juego conciliatorio.

Respecto a las cuestiones anteriores, las correlaciones

serán congruentes con la teoría del guión y la reforzarán, o serán incongruentes con ella y la debilitarán. Será necesario encontrar estas correlaciones para diferentes partes del país y para diferentes países del mundo, además de hacer estudios históricos, para determinar si la teoría del guión es en verdad "un hecho sobre la naturaleza humana" o una mera impresión regional derivada de una población seleccionada (los pacientes psiquiátricos) y confinada a ella; o, lo que sería peor, meramente una idea brillante sin fundamento sólido en la realidad.

Lo que se requiere es lo que Platt⁴ llama una "inferencia fuerte". Es imposible en un tiempo finito comprobar la universalidad de la teoría del guión entrevistando a todos los seres humanos, pero puede ser refutada fácilmente, si es errónea, por una muestra relativamente pequeña (diez mil casos, por ejemplo). El analista de guiones, para mantener su posición de que la programación del guión por los padres es una directriz universal de todos los seres humanos en todas partes, y por lo tanto es "un hecho sobre la naturaleza humana", requeriría, para que se diera la inferencia más fuerte posible, que todas las correlaciones antes mencionadas resultaran altamente positivas en todas las grandes series.

Como ayuda para el clínico, dondequiera que esté, daremos ahora una "lista de comprobación de guión", consistente en preguntas que están destinadas a sonsacar el máximo de información sobre cada uno de los numerosos elementos requeridos para una comprensión clara del guión.

C. *Introducción a la lista de comprobación del guión*

Para entender claramente un guión, deberíamos entender cada aspecto, la historia de ese aspecto, y sus articulaciones con todos los demás aspectos. Esto puede hacerse muy bien tomando los elementos en orden cronológico. Para cada elemento se da una sola pregunta: la que es más probable que extraiga la máxima cantidad de información relevante. Se incluyen otras preguntas, que ayudarán si se desean más detalles sobre ciertos elementos específi-

cos. Se dan preguntas alternativas cuando la pregunta principal suele ser inaplicable o inconstestable.

El análisis de guiones en su forma actual se desarrolló principalmente en el Seminario de Análisis Conciliatorio de San Francisco durante los años 1966-1970, y es casi imposible distinguir quién había detrás de cada idea nueva, ya que durante ese período más de cien clínicos tomaron parte en las discusiones semanales. En el *Transactional Analysis Bulletin* se han publicado contribuciones específicas de Pat Crossman, Mary Edwards, Stephen Karpman, David Kupfer, I. L. Maizlish, Ray Poindexter y Claude Steiner. El estímulo original vino de este autor en un capítulo de *Transactional Analysis in Psychotherapy*,⁵ más tarde elaborado en otros libros y en el Seminario.

La idea de una lista de comprobación fue propuesta por primera vez por Claude Steiner (Berkeley), y Martin Groder y Stephen Karpman (ambos de San Francisco). Se destinó a ser usada como forma de abreviar el tratamiento, dando una norma rápida para encontrar los elementos activos en el guión de un paciente de manera que su trágica progresión pudiera cortarse lo más rápida y eficazmente posible. Su lista incluía diecisiete de los puntos más decisivos.⁶ La extensa lista que damos a continuación incluye esos puntos, junto con muchos otros sacados del material de la 2.^a, 3.^a y 4.^a Partes de este libro. Está destinada a la enseñanza, a la investigación y a otros propósitos especializados, y contiene unos 220 puntos. Va seguida de una versión más manejable y condensada para uso diario.

D. Una lista de comprobación de guión

Se dan preguntas en orden cronológico en la medida en que sea conveniente hacerlo, con observaciones clínicas al final, siguiendo generalmente el orden del texto. Cada etapa de desarrollo está numerada en serie, y las preguntas que se refieren a esa etapa llevan su número clave. El número del capítulo que se ocupa de cada etapa se da entre paréntesis. La letra que hay en el número clave se refiere a la sección dentro del capítulo correspondiente. Por ejemplo, la Etapa 1, Prenatal, se estudia en el Capítulo Cuatro.

Por lo tanto su encabezamiento dice: 1. Influencias Prenatales (Capítulo 4). La pregunta número 1F. 4 indica que es una pregunta de la Etapa 1, o "Prenatal", tratada en la sección F del Capítulo 4.^o, y que es la cuarta pregunta referente a esa sección. 2A. 3 significa Etapa 2 (Capítulo Cinco), y que es la tercera pregunta referente a la Sección A de ese capítulo. Una "P" después del número clave significa que la pregunta se ha de hacer a los padres del paciente. Así pues, 2A. 3P da la misma localización que 2A. 3 pero significa que esta vez la pregunta es para los padres, no para el paciente. Este sistema organiza el texto de manera que las propias preguntas se dan en orden numérico y pueden ser utilizadas al margen del texto.

1. Influencias prenatales (capítulo 4)

- 1B.1 ¿Qué clase de vida llevaban sus abuelos?
- 1C.1 ¿Cuál es su posición en la familia?
 - a. ¿Cuál es su fecha de nacimiento?
 - b. ¿Cuándo es el cumpleaños del hermano que está inmediatamente delante de usted?
 - c. ¿Cuándo es el cumpleaños del hermano que está inmediatamente detrás de usted?
 - d. ¿Tiene usted un interés por las fechas?
- 1C.1P ¿Cuántos hermanos y hermanas tiene?
 - a. ¿Cuántos hijos (quiere, espera) tener (su Padre, su Adulto, su Niño)?
 - b. ¿Cuántos hijos querían tener sus padres?
 - c. ¿Tiene usted un interés especial por las fechas?
- 1D.1 ¿Fue usted deseado?
- 1D.1P ¿Lo deseaba usted?
 - a. ¿Fue planeado?
 - b. ¿Dónde y cuándo fue concebido?
 - c. ¿Hubo intento de aborto?
 - d. ¿Qué piensa usted del sexo?
- 1E.1 ¿Qué le pareció a su madre su nacimiento?
- 1E.2 ¿Quién estaba allí cuando usted nació?
 - a. ¿Fue un parto con cesárea o con fórceps?
- 1F.1 ¿Ha leído usted alguna vez su certificado de nacimiento?
- 1F.2 ¿Quién eligió su nombre?

- 1F.3 ¿De quién le pusieron el nombre?
- 1F.4 ¿De dónde procede su apellido?
- 1F.5 ¿Cómo le llamaban cuando era pequeño?
 - a. ¿Cuál es el nombre de su Niño?
 - b. ¿Tenía usted un apodo cuando era niño?
- 1F.6 ¿Cómo le llamaban los otros niños en la escuela secundaria?
- 1F.7 ¿Cómo le llaman ahora sus amigos?
 - a. ¿Cómo le llama ahora su madre, su padre?

2. Primera infancia (capítulo 5)

- 2A.1 ¿Cómo le enseñaron sus padres a comportarse en la mesa?
 - a. ¿Qué dice su madre cuando está dando de comer a un bebé?
- 2A.1P ¿Qué ocurrió durante su período de lactancia?
 - a. ¿Qué solía decirle a usted entonces?
- 2A.2 ¿Quién le enseñó a ir al retrete?
- 2A.3 ¿Cómo le enseñaron y qué decían?
 - a. ¿Qué dicen sus padres sobre la forma de enseñar a ir al retrete?
- 2A.3P ¿Cómo y cuando le enseñó usted a ir al retrete?
 - a. ¿Qué solía decirle entonces?
- 2A.4 ¿Le dieron muchas lavativas o laxantes cuando era niño?
- 2B.1 ¿Cómo le hacían sentirse sus padres cuando era pequeño?
 - a. ¿Qué pensaba de sí mismo cuando era pequeño?
- 2B.2 ¿Qué decidió usted sobre la vida cuando era pequeño?
- 2C.1 ¿Qué le parecía el mundo cuando era pequeño?
 - a. ¿Qué pensaba de las demás personas?
- 2C.2 ¿Recuerda haber decidido de niño que nunca volvería a hacer una cosa determinada o a manifestar un sentimiento determinado?
 - a. ¿Decidía usted siempre hacer una cosa determinada, fuera cual fuera?
- 2C.3 ¿Es usted un triunfador o un fracasado?
- 2C.4 ¿Cuándo decidió usted eso?

- 2D.1 ¿Cuál era su interpretación de lo que había entre sus padres cuando usted era pequeño?
 - a. ¿Qué tenía ganas de hacer al respecto?
- 2E.1 ¿A qué clase de gente miraban sus padres por encima del hombro?
 - a. ¿Qué clase de gente le disgusta más?
- 2E.2 ¿A qué clase de gente admiraban sus padres?
 - a. ¿Qué clase de gente prefiere usted?
- 2F.1 ¿Qué les pasa a las personas como usted?

3. Infancia media (capítulos 6 y 7)

- 3A.1 ¿Qué le decían que hiciera sus padres cuando era pequeño?
 - a. ¿Qué le decían cuando era muy pequeño?
- 3A.2 ¿Cuál era el lema favorito de sus padres?
- 3A.3 ¿Qué le enseñaban a hacer sus padres?
- 3A.4 ¿Qué le prohibían hacer?
- 3A.5 Si su familia se hubiera de poner en escena, ¿qué clase de obra sería?

4. Segunda infancia (capítulo 7)

- 4A.1 ¿Cuál era su cuento favorito cuando era pequeño?
 - a. ¿Cuál era su canción favorita cuando era pequeño?
 - b. ¿Cuál era su historia favorita cuando era pequeño?
- 4A.2 ¿Quién se lo leía o se lo contaba?
 - a. ¿Dónde, cuándo?
- 4A.3 ¿Qué decía de él el lector?
 - a. ¿Cómo reaccionaba él ante el cuento?
 - b. ¿Qué decía su cara sobre él?
 - c. ¿Le interesaba, o sólo lo leía por usted?
- 4A.4 ¿Quién era su personaje favorito cuando era niño?
 - a. ¿Quién era su héroe?
 - b. ¿Quién era su villano favorito?
- 4B.1 ¿Cómo reaccionaba su madre cuando las cosas se ponían feas?

- 4B.2 ¿Cómo reaccionaba su padre cuando las cosas se ponían feas?
- 4C.1 ¿Qué clase de sentimientos le molestan más?
- 4C.2 ¿Qué clase de sentimientos le gustan más?
- 4C.3 ¿Cuál es su reacción más frecuente cuando las cosas se ponen feas?
- 4C.4 Cuando un tendero le da cupones, ¿qué hace usted con ellos?
- 4D.1 ¿Qué espera usted en la vida?
- 4D.2 ¿Cuál es su "si al menos" favorito?
- 4D.3 ¿Qué le parece Papá Noel?
- 4D.4 a. ¿Quién o qué es su Papá Noel?
- ¿Cree usted en la inmortalidad?
- a. ¿Cuáles eran los juegos favoritos de sus padres?
- 4E.1 ¿Qué clase de peleas tenían sus padres?
- 4E.1P ¿Qué juegos enseñó usted al paciente cuando éste era pequeño?
- a. ¿A qué juegos jugaba usted con sus padres cuando era pequeño?
- 4E.2 ¿Cómo se llevaban con usted sus profesores en la escuela?
- 4E.3 ¿Cómo se llevaban con usted los demás niños en la escuela?
- 4F.1 ¿De qué hablaban sus padres en la mesa a la hora de comer?
- 4F.2 ¿Tenían sus padres alguna pasión?
5. Adolescencia (capítulo 8)
- 5A.1 ¿De qué habla usted con sus amigos?
- 5B.1 ¿Quién es su héroe ahora?
- 5B.2 ¿Quién es la peor persona del mundo?
- 5C.1 ¿Qué piensa de las personas que se masturban?
- 5C.2 ¿Cómo se sentiría si se masturbara usted?
- 5D.1 ¿Qué ocurre con su cuerpo cuando usted se pone nervioso?
- 5E.1 ¿Cómo actúan sus padres cuando están acompañados?
- 5E.2 ¿De qué hablan cuando están solos o con sus hijos?

- 5F.1 ¿Ha tenido alguna vez una pesadilla?
- a. ¿Qué clase de mundo ve usted en sus sueños?
- 5F.2 Cuénteme algún sueño que haya tenido.
- 5F.3 ¿Ha tenido alguna vez alucinaciones?
- 5F.4 ¿Cómo le ve la gente?
- 5G.1 ¿Qué es lo mejor que puede hacer con su vida?
- 5G.2 ¿Qué es lo peor que puede hacer con su vida?
- 5G.3 ¿Qué quiere hacer con su vida?
- 5G.4 ¿Qué espera estar haciendo dentro de cinco años?
- a. ¿Dónde espera estar dentro de diez años?
- 5H.1 ¿Cuál es su animal favorito?
- a. ¿Qué animal le gustaría ser?
- 5I.1 ¿Cuál es el lema de su vida?
- a. ¿Qué pondría usted en su camiseta para que la gente supiera que era usted quien venía?
- b. ¿Qué pondría en la parte de atrás?
6. Madurez (capítulo 9)
- 6A.1 ¿Cuántos hijos espera tener?
- a. ¿Cuántos hijos quiere tener su (Padre, Adulto, Niño)?
- (Esto debe ponerse en relación con 1C.1 y 1C.1P)
- 6A.2 ¿Cuántas veces ha estado casado?
- 6A.3 ¿Cuántas veces ha estado casado su padre, su madre?
- a. ¿Tuvieron amantes?
- 6A.4 ¿Ha sido usted arrestado alguna vez?
- a. ¿Ha sido su padre, su madre, arrestado alguna vez?
- 6A.5 ¿Ha cometido usted alguna vez algún delito?
- a. ¿Han hecho sus padres lo mismo alguna vez?
- 6A.6 ¿Ha estado usted alguna vez en un hospital mental?
- a. ¿Ha estado su padre, su madre?
- 6A.7 ¿Ha sido usted hospitalizado alguna vez por alcoholismo?
- a. ¿Lo ha sido su padre, su madre?
- 6A.8 ¿Ha intentado suicidarse alguna vez?
- a. ¿Lo ha intentado su padre, su madre?
- 6B.1 ¿Qué hará usted cuando sea viejo?

7. Muerte (capítulo 10)

- 7B.1 ¿Cuánto tiempo va a vivir?
- 7B.2 ¿Cómo escogió esa edad?
 - a. ¿Quién murió a esa edad?
- 7B.3 ¿Qué edad tenía su padre, su madre (si no viven) al morir?
 - a. ¿Qué edad tenía su abuelo materno cuando murió? (Para hombres.)
 - b. ¿Qué edad tenían sus abuelas cuando murieron? (Para mujeres.)
- 7B.4 ¿Quién estará junto a su lecho de muerte?
- 7B.5 ¿Cuáles serán sus últimas palabras?
 - a. ¿Cuáles serán las últimas palabras de ellos?
- 7C.1 ¿Qué dejará usted?
- 7D.1 ¿Qué pondrán en su lápida?
 - a. ¿Qué dirá en la parte delantera de su lápida?
- 7D.2 ¿Qué pondrá usted en su lápida?
 - a. ¿Qué dirá en la parte de atrás?
- 7E.1 ¿Qué sorpresas encontrarán después de morir usted?
- 7F.1 ¿Es usted un triunfador o un fracasado?
- 7G.1 ¿Prefiere la estructura del tiempo o la estructura de los acontecimientos? (Explicar los términos.)

8. Factores biológicos (capítulo 13)

- 8A.1 ¿Sabe qué cara pone cuando reacciona ante algo?
- 8A.2 ¿Sabe cómo responden los demás a sus reacciones faciales?
- 8B.1 ¿Puede explicar la diferencia que hay entre su Padre, su Adulto y su Niño?
 - a. ¿Pueden explicar otros la diferencia que hay en usted?
 - b. ¿Puede usted explicar la diferencia que hay en otros?
- 8B.2 ¿Cómo se siente su verdadero yo?
- 8B.3 Su verdadero yo, ¿domina siempre sus acciones?
- 8C.1 ¿Tiene usted fijaciones sexuales?
- 8C.2 ¿Le dan las cosas vueltas y más vueltas en la cabeza?

- 8D.1 ¿Es usted consciente de los olores?
- 8E.1 ¿Con cuánta antelación empieza a preocuparse por las cosas antes de que ocurran?
- 8E.2 ¿Cuánto tiempo sigue usted preocupándose por las cosas una vez terminadas?
 - a. ¿Pasa alguna vez noches en blanco planeando una venganza?
 - b. ¿Estorban sus sentimientos a su trabajo?
- 8F.1 ¿Le gusta manifestar que es capaz de sufrir?
 - a. ¿Preferiría ser feliz antes que ponerse a prueba?
- 8G.1 ¿Qué le dicen las voces que hay en su cabeza?
- 8G.2 ¿Habla alguna vez consigo mismo cuando está solo?
 - a. ¿Y cuándo no está solo?
- 8G.3 ¿Siempre hace lo que le dicen las voces que hay en su cabeza?
 - a. ¿Discute alguna vez su Adulto o su Niño con su Padre?
- 8H.1 ¿Cómo es usted cuando es una persona real?

9. La elección de terapeuta (capítulo 15)

- 9B.1 ¿Por qué eligió usted mi especialidad profesional?
 - a. ¿Qué piensa de que le hayan enviado a uno de mi especialidad?
 - b. ¿Qué especialidad profesional preferiría usted?
- 9B.2 ¿Cómo me eligió?
- 9B.3 ¿Por qué me eligió?
 - a. ¿Qué piensa de que le hayan enviado a mí?
- 9B.4 ¿Quién era el mago en su infancia?
- 9B.5 ¿Qué clase de magia busca?
- 9C.1 ¿Ha tenido experiencia psiquiátrica previa?
- 9C.2 ¿Cómo escogió usted a su anterior terapeuta?
 - a. ¿Por qué acudió a él?
- 9C.3 ¿Qué aprendió de él?
- 9C.4 ¿Por qué lo dejó?
- 9C.5 ¿En qué circunstancias lo dejó?
- 9C.6 ¿Cómo elige usted un empleo?
- 9C.7 ¿Cómo deja un empleo?

- 9C.8 ¿Ha estado alguna vez en un hospital o sala psiquiátrica?
 a. ¿Qué tuvo que hacer para llegar ahí?
 b. ¿Qué tuvo que hacer para salir?
- 9C.9 ¿Puede contarme cualquier sueño que haya tenido?

10. Los indicios de guión (capítulo 16)
 (Preguntas que el terapeuta se hace a sí mismo)

- 10A.1 ¿Cuál es la señal de guión?
 10A.2 ¿Tiene alucinaciones?
 10B.1 ¿Cuál es el componente fisiológico?
 10C.1 ¿Cuál es la expresión respiratoria más frecuente?
 10C.2 ¿Qué causa los cambios de voz?
 10C.3 ¿Cuántos vocabularios hay?
 10C.4 ¿Cuál es la parte favorita del discurso?
 10C.5 ¿Cuándo usa el subjuntivo?
 10C.6 ¿De dónde vienen las palabras de "estar bien"?
 10C.7 ¿Cuáles son las expresiones de guión?
 10C.8 ¿Cuál es la escena de la metáfora?
 10C.9 ¿Cómo están construidas las oraciones?
 10C.10 ¿Cuáles son las expresiones de seguridad?
 10D.1 ¿Cuándo se da la risa del patíbulo?
 10D.2 ¿Cuál es la conciliación del patíbulo?
 10E.1 ¿Está consultando a su abuela?
 10F.1 ¿Cuál es la historia de su vida?
 10F.2 ¿Cuál es su cambio dramático favorito?

11. El guión en tratamiento (capítulo 18)

- 11A.1 ¿Cómo cree usted que acabará el tratamiento?
 11B.1 ¿Cree que yo soy más listo que usted?
 11B.2 ¿Quién le está causando problemas?
 11B.3 ¿Hasta qué punto quiere mejorar?
 11B.4 ¿Qué le gustaría que pasara aquí?
 11B.5 ¿Está dispuesto a ponerse bien ahora?
 a. ¿Qué tiene que ocurrir antes de que usted pueda ponerse bien?
 11B.6 ¿Qué le impide ponerse bien?

- 11C.1 ¿Cree que yo puedo manejar a sus padres?
 a. ¿Eran muy poderosos sus padres?
- 11D.1 ¿Preferiría ponerse bien o ser analizado completamente?
 a. ¿Preferiría ponerse bien o salir del hospital?
 b. ¿Preferiría ponerse bien o seguir en el hospital?

E. Una lista de comprobación condensada

La lista siguiente incluye sólo los puntos específicamente relacionados con el análisis de guiones, y pretende ser una ayuda, y no un sustitutivo, para la confección de la historia psiquiátrica. Las cincuenta y una preguntas elegidas son más "naturales" y menos entrometidas, y en la mayoría de los casos facilitarán las relaciones en vez de complicarlas.

- 1B.1 ¿Qué clase de vida llevaban sus abuelos?
 1C.1 ¿Cuál es su posición en la familia?
 1E.2 ¿Quién estaba allí cuando nació usted?
 1F.3 ¿De quién lleva usted el nombre?
 1F.4 ¿De dónde procede su apellido?
 1F.5 ¿Cómo le llamaban cuando era pequeño?
 1F.6 ¿Tiene usted algún apodo?
 2A.4 ¿Padecía usted estreñimiento cuando era pequeño?
 2F.1 ¿Qué les ocurre a las personas como usted?
 3A.1 ¿Qué le decían sus padres cuando era pequeño?
 4A.1 ¿Cuál era su cuento favorito cuando era pequeño?
 4A.3 ¿Qué decía de él el lector?
 4B.1 ¿Cómo reaccionaban sus padres cuando las cosas se ponían feas?
 4C.1 ¿Qué clase de sentimientos le molestan más?
 4F.1 ¿De qué hablaban sus padres en la mesa a la hora de comer?
 4F.2 ¿Tenían sus padres alguna pasión?
 5F.2 Cuénteme un sueño que haya tenido alguna vez.
 5F.3 ¿Ha tenido alguna vez alucinaciones?
 5G.4 ¿Qué espera estar haciendo dentro de cinco años?
 5I.1 ¿Qué pondría en su camiseta para que la gente supiera que era usted quien venía?

- 6A.8 ¿Ha intentado suicidarse alguna vez?
 - 6B.1 ¿Qué hará cuando sea viejo?
 - 7B.1 ¿Cuánto tiempo va a vivir?
 - 7B.2 ¿Cómo escogió esa edad?
 - 7D.1 ¿Qué pondrán en su lápida?
 - 7D.2 ¿Qué pondrá usted en su lápida?
 - 7F.1 ¿Es usted un triunfador o un fracasado?
 - 8A.1 ¿Sabe qué cara pone cuando reacciona ante las cosas?
 - 8B.3 Su yo real ¿domina siempre sus acciones?
 - 8C.1 ¿Tiene alguna fijación sexual?
 - 8D.1 ¿Es usted consciente de los olores?
 - 8E.1 ¿Con cuánta antelación empieza a preocuparse por las cosas?
 - 8E.2 ¿Cuánto tiempo sigue preocupado por las cosas una vez terminadas?
 - 8F.1 ¿Le gusta mostrar que es capaz de sufrir?
 - 8G.1 ¿Qué le dicen las voces que hay en su cabeza?
 - 9B.2 ¿Cómo me escogió usted?
 - 9C.3 ¿Qué aprendió de su terapeuta anterior?
 - 9C.4 ¿Por qué lo dejó?
 - 9C.9 ¿Puede explicarme algún sueño que haya tenido?
- (Preguntas que el terapeuta se hace a sí mismo)
- 10A.1 ¿Cuál es la señal de guión?
 - 10A.2 ¿Tiene alucinaciones?
 - 10C.1 ¿Cuál es la expresión respiratoria más frecuente?
 - 10C.6 ¿De dónde vienen las palabras de "estar bien"?
 - 10C.8 ¿Cuál es la escena de la metáfora?
 - 10C.10 ¿Cuáles son las expresiones de seguridad?
 - 10D.1 ¿Cuál es la conciliación del patíbulo?
 - 10E.1 ¿Está consultando a su abuela?
 - 10F.1 ¿Cuál es la historia de su vida?
 - 11A.1 ¿Cómo cree que acabará el tratamiento?
 - 11B.5 ¿Qué tiene que ocurrir antes de que pueda ponerse bien?
 - 11D.1
 - a. ¿Preferiría ponerse bien o ser analizado completamente?
 - b. ¿Preferiría ponerse bien o salir del hospital?

F. Una lista de comprobación de la terapéutica

Esta es una lista de cuarenta puntos que indican que el paciente se ha salido del guión. Él puede considerarse completamente curado cuando la respuesta a todas estas preguntas es "Sí". Esto da una forma cuantitativa de calcular la eficacia de un tratamiento en un momento dado. Como que de momento no hay ninguna manera convincente de sopesar los puntos, provisionalmente les atribuiremos el mismo peso. La lista está destinada a comprobar la teoría de que una curación de guión y una curación clínica son idénticas. Básicamente está pensada para ser usada cuando el paciente termina el tratamiento. Lo mejor es usarla en un grupo de tratamiento, y las respuestas del paciente se consideran válidas si el terapeuta y los demás miembros del grupo concuerdan con él, y discutibles si no lo hacen, teniendo en cuenta posibles motivos ulteriores por parte de todos los afectados.

Las preguntas están numeradas de la misma manera que en la lista de comprobación de guión.

- 1F.7 ¿Le llaman sus amigos por el nombre que a usted le gusta?
- 2B.1 ¿Es usted una persona que "está bien"?
- 2C.1 ¿Le parece ahora diferente el mundo?
- 2C.2 ¿Está usted libre de ilusiones?
- 2C.3 ¿Ha cambiado la decisión de su infancia?
- 3A.1 ¿Ha dejado de hacer las cosas destructivas que sus padres le ordenaron que hiciera?
- 3A.4 ¿Puede ahora hacer cosas constructivas que sus padres le prohibieron que hiciera?
- 4A.4 ¿Tiene un nuevo héroe, o ve al antiguo de forma diferente?
- 4C.1 ¿Ha dejado de coleccionar cupones?
- 4C.3 ¿Reacciona de forma diferente de como lo hacían sus padres?
- 4D.1 ¿Vive usted aquí y ahora?
- 4D.2 ¿Ha dejado de decir "si al menos" o "por lo menos"?
- 4E.1 ¿Ha dejado de jugar a los juegos que jugaban sus padres?
- 4I.1 ¿Se ha quitado su camiseta?

- 5F.1 ¿Ha cambiado el mundo de sus sueños?
- 6A.6 ¿Ha abandonado el desenlace de su guión: prisión, hospital o suicidio?
- 7B.1 ¿Va a vivir más de lo que pensaba?
- 7B.5 ¿Ha cambiado sus últimas palabras?
- 7D.1 ¿Ha cambiado su epitafio?
- 8A.1 ¿Es consciente de cómo afectan a los demás sus reacciones faciales?
- 8B.1 ¿Sabe qué estado del ego domina en un momento dado?
- 8B.3 ¿Puede su Adulto hablar francamente con su Padre y su Niño?
- 8C.1 ¿Puede excitarse sexualmente sin estimulación artificial?
- 8D.1 ¿Se da cuenta de cómo le afectan los olores?
- 8E.1 ¿Ha recortado sus cuentas atrás y sus resacas de modo que ya no se superponen?
- 8F.1 ¿Es usted feliz y no sólo valiente?
- 9B.5
 - a. ¿Ha cambiado su razón para acudir a la terapéutica?
 - b. ¿Ha dejado de hacer lo que solía llevarle al hospital?
- 10A.1 ¿Ha desaparecido la señal de su guión?
- 10A.2 ¿Ya no tiene alucinaciones?
- 10B.1 ¿Han desaparecido sus síntomas físicos?
- 10C.1 ¿Ha dejado de carraspear, suspirar y bostezar sin razón aparente?
- 10C.4 ¿Utiliza verbos en vez de adjetivos y nombres abstractos cuando habla de la gente?
- 10C.8 ¿Usa una variedad mayor de metáforas?
- 10C.9 ¿Son más expresivas sus frases?
- 10C.10 ¿Ha dejado de estar a la defensiva cuando dice algo?
- 10D.1 ¿Ha dejado de sonreír y reír cuando describe sus propios errores?
- 11A.1 ¿Ve a su terapeuta de forma diferente?
- 11B.1 ¿Ha dejado de practicar juegos con él?
- 11C.1 ¿Es capaz de no dejar que empiecen los juegos?
- 11D.1 ¿Cree que se ha curado y no sólo que ha hecho progresos?

REFERENCIAS

1. Kavanau, J. L., "Behavior of Captive White-Footed Mice". *Science* 155:1623-1639, 31 de marzo de 1967.
2. Rudin, S. A., op. cit.
3. Kinsey, A. C., et al., *Sexual Behavior in the Human Male*. W. B. Saunders Company, Filadelfia, 1948.
4. Platt, J. R., "A Strong Inference". *Science* 146:347-353, 16 de octubre de 1964.
5. Berne, E., *Transactional Analysis in Psychotherapy*, loc. cit.
6. Steiner, C. M., "A Script Checklist", loc. cit.

Apéndice

¿Qué dice usted, en realidad, después de decir "hola"?

Aquí hay una regla muy simple: cuanto más fuerte es el guión, más fácil es saber qué decir. Ya hemos hablado de Edipo, que se las arreglaba con dos formas automáticas de reaccionar: "¿Quieres pelear?" ante los hombres, y "¿Quieres acostarte con un chico al que doblas la edad?" ante las mujeres. Los criminales también usan formas de reacción automáticas: "¿Dónde está la pasta?" dicen los ladrones, y "¡A callar!" los violadores. Lo mismo ocurre con los alcohólicos ("¡Toma un trago!") y los toxicómanos ("¿Estás en un aprieto?"). Algunos criminales y esquizofrénicos ni siquiera se molestan en decir "hola".

Para otros, hay seis situaciones posibles. 1.º Cuando es obligatorio hablar y la situación está muy estructurada, por ejemplo, en los tribunales o en el consultorio del médico. Esto es fácil, dada la estructura profesional. 2.º Cuando hablar es obligatorio y la estructura es social. Aquí las posibilidades van desde el trivial "¿No tienes frío?" hasta "¿Esto es un collar etíope?" 3.º Cuando es obligatorio hablar y la situación no está estructurada, como en ciertas clases de grupos de "encuentro". Ésta es una inven-

con mas o menos nueva de la raza humana y ofrece dificultades a ciertas personas. La observación "personal" más impersonal que se puede hacer en estas situaciones es: "¡Qué bonitos son tus zapatos!" 4.º Cuando hablar es permisible pero no obligatorio. Éste suele ser el caso en conciertos al aire libre, desfiles, etc. Allí "¡Estupendo!" es una reacción universal. Tras ella suele venir una improvisación; por ejemplo:

—Hola.

—Hola.

—Estupenda.

—Sí.

—La iluminación, quiero decir.

—Oh, yo creía que se refería a la música.

A partir de aquí todo es fácil. 5.º Cuando no es usual hablar y se requiere cierto valor. Esto es lo más difícil, porque el rechazo es legítimo y el que habla siempre actúa sobre la base de una probabilidad. Aquí hay que consultar a Ovidio, en su *Arte de amar*, Libro I. Sus sugerencias son tan útiles para el Nueva York, San Francisco, Londres o París de hoy como lo eran para la Roma de hace dos mil años. Si lo consigue con el Libro I, podrá pasar a los estadios más avanzados del Libro II, y si éste le da resultado, estará preparado para triunfar, con el Libro III. 6.º Cuando está prohibido hablar, como en el metro de Nueva York. Salvo en circunstancias muy extraordinarias, sólo lo intentarán las personas que tengan guiones muy fuertes.

Aquí se aplica el chiste clásico del hombre cuya conversación con las mujeres se desarrollaba de la siguiente forma:

—Hola.

—Hola.

—¿Le gustaría que nos fuéramos a la cama?

Un amigo le dijo que sería mejor que diera un poco de conversación antes de hacer la pregunta. O sea que la vez siguiente que le presentaron a una chica, dijo:

—Hola. ¿Ha estado alguna vez en Etiopía?

—No.

—Entonces, vayámonos a la cama.

En realidad no iba mal orientado. He aquí varias posibilidades.

Ansioso: —Hola.

—Hola.

—¿Ha estado alguna vez en Etiopía?

—No.

—Yo tampoco. Pero me gustaría viajar. ¿Ha viajado mucho?

Ingenuo: —Hola.

—Hola.

—¿Ha estado alguna vez en Etiopía?

—No.

—Es un país muy hermoso. Una vez, cuando estaba allí, vi a un hombre comerse a un león.

—¿Un hombre comerse a un león?

—En barbacoa. ¿Ya lo ha probado? ¿Le gustan las barbacoas? Conozco un sitio..." etc.

Estas pequeñas sugerencias las damos como muestra de cortesía, para justificar el título de este libro, y están destinadas sólo a estimular el ingenio del lector.

Glosario

- Antiguión* Lo contrario del guión. Lo desafiamente opuesto a lo que exige cada directriz.
- Adulto* Un estado del ego orientado hacia el tratamiento objetivo y autónomo de los datos y del cálculo de probabilidades.
- Resaca* El período de tiempo que transcurre antes de asimilarse un acontecimiento pasado.
- Botón* Un estímulo interno o externo que pone en marcha una conducta de guión o de juego.
- Niño* Un estado del ego arcaico. El Niño Adaptado sigue las directrices paternas. El Niño Natural es autónomo.
- Tiempo de reloj* Un período medido con el reloj o el calendario.
- ¡Vamos!* Una provocación o una seducción para seguir una conducta no adaptable.
- Compromiso* Una decisión, operativamente ratificada, de seguir ciertos principios de acción para lograr un objetivo determinado.

<i>Contrato</i>	Un acuerdo explícito entre un paciente y un terapeuta que fija el objetivo del tratamiento durante cada fase.
<i>Convicción</i>	Una opinión firme sobre el «estar bien» o «no estar bien» de uno mismo por una parte, y del resto del mundo por otra.
<i>Contrauguion</i>	Un posible plan de vida basado en preceptos paternos.
<i>Maldición</i>	El requerimiento del guión.
<i>Corte</i>	Una liberación del guión.
<i>Decreto de muerte</i>	Un desenlace fatal de guión.
<i>Decisión</i>	Un compromiso infantil con una forma determinada de conducta, que más tarde forma la base del carácter.
<i>Demonio</i>	(a) Apremia al niño y lo impulsa a hacer cosas que aparentemente son contrarias al mecanismo del guión, pero en realidad a menudo lo refuerzan. (b) La voz susurrante del Padre que incita al Niño a una conducta impulsiva y no adaptable. Los dos suelen coincidir en sus objetivos.
<i>Depresión</i>	El fracaso de un diálogo entre el Niño y el Padre.
<i>Triángulo del drama</i>	Un simple diagrama que muestra los posibles cambios de papeles en un juego o guión. Los tres papeles principales son Perseguidor, Víctima y Salvador.
<i>Terrícola</i>	Aquél cuyos juicios se basan en concepciones a priori más que en lo que está ocurriendo en realidad. Un tipo cuadrado.
<i>Punto de vista terrestre</i>	El que está oscurecido por prejuicios aprendidos de otras personas, generalmente en la primera infancia.
<i>Estado del ego</i>	Un patrón consistente de sentimientos y experiencia relacionado directamente con un patrón consistente de conducta correspondiente.

<i>Electrodo</i>	El Padre que hay en el Niño. Cuando entra en acción, provoca una respuesta casi automática.
<i>Cultura familiar</i>	El principal interés de la familia, particularmente con respecto a las funciones corporales.
<i>Drama familiar</i>	Una serie dramática de acontecimientos que ocurren repetidamente en cada familia, y que forman el protocolo del guión.
<i>Risa del patíbulo</i>	La risa o sonrisa que acompaña a una conciliación del patíbulo, y que generalmente es compartida por los otros allí presentes.
<i>Conciliación del patíbulo</i>	Una conciliación que lleva directamente al desenlace del guión.
<i>Juego</i>	Una serie de conciliaciones con un timador, un truco, un interruptor o cambio, y una confusión, que producen un pago.
<i>Fórmula del juego</i>	La secuencia de acontecimientos que se dan en juego, expresada en una fórmula por medio de letras simbólicas: $T + T' = R \rightarrow I \rightarrow C \rightarrow P$
<i>Conducta juguetona</i>	Conducta que parece calculada más para conseguir un cupón final que para lograr su propósito declarado.
<i>Truco</i>	Una actitud o debilidad especial que hace a una persona vulnerable a los juegos o a la conducta de guión.
<i>Tiempo de meta</i>	Un período que termina al conseguirse un objetivo.
<i>Ilusión</i>	Una esperanza improbable a la que se aferra el Niño y que influye sobre toda su conducta decisiva.
<i>Requerimiento</i>	Una prohibición u orden negativa de un padre.
<i>Intimidad</i>	Un intercambio de expresión emocional libre de juegos y sin explotación.
<i>Curso vital</i>	Lo que ocurre en realidad.

<i>Plan de vida</i>	Lo que se espera que ocurra de acuerdo con el guión.
<i>Sentencia de vida</i>	Un desenlace de guión negativo pero no fatal.
<i>Fracasado</i>	Alguien que no logra un propósito declarado.
<i>Marciano</i>	Aquél que observa los acontecimientos terrestres sin prejuicios.
<i>Punto de vista marciano</i>	El estado de ánimo más ingenuo posible para observar los acontecimientos terrestres.
<i>Hipoteca</i>	La obligación facultativa de estructurar largos períodos de tiempo.
<i>No-triunfador</i>	Alguien que se esfuerza mucho sólo para igualarse con los demás.
<i>Padre ogro</i>	El estado del ego Niño del padre, que forma el Padre del estado del ego Niño de su hija y dirige el guión trágico. En un guión productivo, se le llama el alegre Gigante.
<i>Palabras que «están bien»</i>	Palabras recompensadas con la aprobación paterna.
<i>Superposición</i>	Cuando la cuenta atrás empieza antes de que haya desaparecido la resaca.
<i>Palimpsesto</i>	Una versión posterior de un guión que surge de potencialidades nuevas cuando el niño entra en fases posteriores de desarrollo.
<i>Padre</i>	Un estado del ego tomado de una figura paternal. Puede funcionar como una influencia dirigente (el Padre Influyente), o exhibirse directamente como conducta paterna (el Padre Activo). Puede ser nutricio o dominante.
<i>Patrón</i>	Un estilo de vida basado en instrucciones o ejemplos paternos.
<i>Permiso</i>	(1) Una licencia paterna para actuar con autonomía. (2) Una intervención que da al individuo

<i>Persona</i>	Una presentación enmascarada del yo. Generalmente su nivel está situado entre los ocho y los doce años de edad.
<i>Posición</i>	Un concepto del «estar bien» y del «no estar bien» que justifica una decisión; una posición desde la cual se practican los juegos.
<i>Prescripción</i>	Una serie de preceptos dados por un padre nutricio.
<i>Programa</i>	El estilo de vida que resulta de todos los elementos del mecanismo de guión tomados conjuntamente.
<i>Protocolo</i>	Las experiencias dramáticas originales sobre las que se basa el guión.
<i>Provocación</i>	Conducta no adaptable fomentada o exigida por un padre.
<i>Rocket. Timo</i>	La sexualización y la búsqueda y explotación conciliatorias de sentimientos desagradables.
<i>Cuenta atrás</i>	El periodo de tiempo durante el cual un acontecimiento verdadero influye sobre la conducta.
<i>Liberación externa</i>	Una intervención exterior que libera al individuo de las exigencias de su guión.
<i>Liberación interna</i>	Una condición metida en el guión en función de la cual el individuo se libera de él.
<i>Repaternización</i>	Despegue de la programación Paterna primitiva y sustitución con un programa nuevo y más adaptable a través de la regresión, especialmente en los esquizofrénicos.
<i>Papel</i>	Una serie de conciliaciones llevadas a cabo en cualquiera de

- Papá Noel* los tres estados del ego de acuerdo con las exigencias del guión. La fuente ilusoria del regalo ilusorio que el Niño se pasa la vida esperando.
- Guión* Un plan de vida basado en una decisión tomada en la infancia, reforzado por los padres, justificado por acontecimientos subsiguientes, y que culmina en una alternativa elegida.
- Antítesis* Una orden que contradice directamente al requerimiento paterno; una intervención terapéutica que produce la liberación temporal o permanente de las exigencias del guión. Una liberación externa.
- Mecanismo* Los siete elementos que componen un guión.
- Guión de «Puedes»* Guión enunciado en términos positivos.
- Guión de «No puedes»* Guión enunciado en términos negativos.
- Lista de comprobación* Una lista de preguntas cuidadosamente seleccionadas y formuladas para conseguir el máximo de información, con el mínimo de ambigüedad, sobre el guión.
- Mandos* Los ajustes, requerimientos y provocaciones que dominan la conducta de guión del individuo.
- Moneda* El medio que lleva al desenlace del guión: por ejemplo, palabras, dinero o tejidos.
- Directrices* Mandos, patrones y otro material de guión.
- Impelido* Se dice de una persona que tiene que lograr lo que exige su guión a toda costa, pero puede divertirse al margen de eso.
- Epiguión* Un exceso de programación paterna. Ver Exceso de guión.
- Material* Estímulos y respuestas paternos con los que el individuo construye su mecanismo de guión.

- Fracaso* Si no puede llevarse a término el guión, conduce a la desesperación.
- Fórmula* La secuencia de acontecimientos esencial para la marcha de un guión, expresada en una fórmula por medio de letras simbólicas: IPT → Pr → O → CI.
- Hamártico* El que tiene un final autodestructor y trágico.
- Matriz* Un diagrama que muestra las directrices paternas que forman la base del guión.
- Erupción* (o Estallido del guión) Paso de una conducta más o menos racionalmente dirigida a una escena de guión.
- Exceso de guión* Un exceso de programación paterna que pasa de una persona a otra, como del padre al niño. Todo el que tiene esta «patata caliente» en un momento dado tiene exceso de guión. Un epiguión.
- Desenlace* El destino último o manifestación final que señala el fin de un plan de vida.
- Primario* La versión más primitiva del guión, basada en la interpretación que hace el niño del drama familiar.
- Oprimido* Se dice de la persona que debe concentrarse en su guión a expensas de todo lo demás.
- Decorado* El ambiente de ensueño en el que el Niño representa el guión.
- Indicio* Un elemento especial de la conducta que da la pista para descubrir el guión de un paciente.
- Señal* Un movimiento o gesto que señala la conducta de guión.
- Espacio* El espacio dentro del cual se verifican las conciliaciones decisivas de un guión.
- Tema* Amor, odio, venganza o envidia son los más corrientes.

<i>Velocidad</i>	El número de cambios de papel que se dan en un guión en una unidad de tiempo dada.
<i>Mundo</i>	El mundo distorsionado en el que se representa el guión.
<i>Conducta de guión</i>	Conducta que parece más motivada por un guión que por consideraciones racionales.
<i>Rompeguiones</i>	Una liberación interna metida en el guión.
<i>Hendidura</i>	Aquel lugar en un guión que puede ser ocupado por cualquier persona que responda de acuerdo con las exigencias del mismo.
<i>Análisis estructural</i>	Análisis de la personalidad, o de una serie de conciliaciones, según los estados del ego Padre, Adulto y Niño.
<i>Camiseta</i>	Un lema vital que se evidencia en el porte de la persona.
<i>Cambio o interruptor</i>	1. Un cambio de un papel a otro en un juego o un guión. 2. Una maniobra que fuerza o induce a otra persona a cambiar de papel. 3. Un estímulo interno o externo que acaba con la conducta adaptable.
<i>Hipótesis terapéutica</i>	Una hipótesis sobre el valor de una operación terapéutica planeada.
<i>Tótem</i>	Un animal que fascina al individuo y le influye en su comportamiento.
<i>Cupón</i>	Un sentimiento «coleccionado» como saldo de un juego.
<i>Conciliación</i>	Un estímulo conciliatorio de un estado determinado del ego del agente más una respuesta conciliatoria de un estado determinado del ego del receptor. Una conciliación es la unidad de acción social.
<i>Análisis conciliatorio</i>	(1) Un sistema de psicoterapia basado en el análisis de conciliaciones y cadenas de concilia-

ciones que se dan durante las sesiones de tratamiento. (2) Una teoría de la personalidad basada en el estudio de estados del ego específicos. (3) Una teoría de acción social basada en el análisis riguroso de las conciliaciones hasta llegar a un número exhaustivo y finito de clases basadas en los específicos estados del ego implicados. (4) El análisis de conciliaciones simples por medio de diagramas conciliatorios; éste es el análisis conciliatorio propiamente dicho.

Triunfador

Alguien que cumple su propósito declarado.

Madre bruja

El estado del ego Niña de una madre, que forma a los Padres del estado del ego Niño de su hijo o del ego Niña de su hija y dirige el guión trágico. En un guión productivo, se le llama Hada madrina.

Visión del mundo

La visión distorsionada que tiene el Niño del mundo y de los que le rodean, sobre la cual se basa su guión.

Esta obra, publicada por
EDICIONES GRIJALBO, S. A.,
terminóse de imprimir en los
talleres de Diagràfic, S. A.
de Barcelona, el día 15 de enero
de 1984